

PlayStation 2 - GameCube - Xbox - Dreamcast - Game Boy Advance - PSone - Arcade
Joypad
N° 129 avril 2003
Le magazine des console
ABLE
JEU EN OR !
EN EXCLUSIVITÉ MONDIALE
D'INFOS BRÛLANTES
REPORTAGES INCANDESCE
BC (Xbox) • Deus Ex 2 (X
Star Wars KOTOR (X
et le Vivendi Fair à Be
JAPON ARDEN
Final Fantasy Crystal Chronicles
Star Ocean 3 (PS2) • Network_Biohazard
Soul Calibur II (Multi) • Anubis Z.O.E. (PS
NOS TESTS CHAUDS BOUILLA
Tenchu La Colère Divine
Metroid Prime (GC) • Splinter Cell
Phantasy Star Online Episode I & II
Shenmue II (Xbox) • Primal (PS
161 - 129 - F: 5,50 €
° 129 • France métropolitaine 5,50 € • ANT-GUY 5,80 € • REU 6,90 € • BEL 5,50 € • CH 9 FS • AND 5,50 € • CDN $ 8,75 • LUX 5,50 € • MAR 70 DH • PORT cont 5,50 € • TOM 1400 F C

L'EXPÉRIENCE ULT

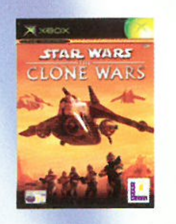















PARLEZ COMME VOUS JOUEZ

Causez tactique, chatez avec vos potes et incendiez vos adversaires en live avec le micro-casque Xbox Communicator.

CRÉEZ VOTRE PROPRE IDENTITÉ

Inventez-vous une identité (GAMERTAG) qui vous ressemble pour forger votre réputation, partout dans le monde.

VOS JEUX VOUS EN DONNENT PLUS

Téléchargez de nouveaux niveaux, personnages, armes...

DÉFIEZ VOTRE ALTER EGO

Trouvez rapidement un adversaire à votre taille avec la fonction OPTIMATCH™.

RETROUVEZ VOS AMIS

Utilisez votre LISTE D'AMIS pour localiser vos alliés n'importe où, n'importe quand.

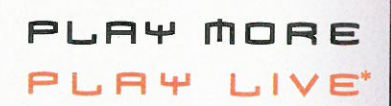
ENVIE D'EN SAVOIR PLUS ?

Rendez-vous sur xbox.com/fr/live



E DE JEU EN LIGNE.

Matériel requis pour jouer sur le Xbox *Live*™ : une console de jeu vidéo Xbox™, une connexion Internet haut débit, un kit de démarrage Xbox *Live* (inclut 12 mois d'abonnement à Xbox *Live*, le micro-casque Xbox Communicator et 2 démos jouables Xbox *Live*) et une carte de crédit en cours de validité.





Pour savoir si un jeu est jouable sur Xbox *Live*, vérifiez la présence du logo Xbox *Live* sur la boite.

XBOX LIVE JOUABLE EN LIGNE



C'est pas un poisson !

Non, vous ne rêvez pas ! Nous avons effectivement pu aller en Angleterre, dans l'antre de Big Blue Box, pour attraper dans nos filets l'un des poissons les plus prisés du moment. Pour cette pêche miraculeuse, il nous a fallu de la persuasion, beaucoup de patience et la grande gentillesse des frères Carter, qui nous ont ouvert leurs portes en grand. On y a découvert un titre encore en gestation, évidemment, mais dont les possibilités de gameplay dépassent tout ce que l'on a pu voir jusqu'à présent dans toute notre vie ludo-numérique. Si toutes les promesses sont tenues, nul doute que l'on entrera dans une nouvelle ère qui s'annonce décidément pleine de poissons bien frais !

Trazom

sommaire

C'est le mois d'avril et nous sommes d'humeur taquine. En ce qui concerne les jeux, on croule sous les titres d'exception même si, hélas, il ne s'agit pour la plupart que de suites ou de transferts de plate-forme. Aaaah, il est loin le temps où les éditeurs se risquaient à faire preuve de plus de créativité. Il est loin le temps où le jeu vidéo n'était qu'une passion et non une pompe à fric… Ben oui, faut quand même rester un tant soit peu critique, hein !

Joypad est édité par la société HDP, SA au capital de 42 000 euros, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social : 10, rue Thierry-le Luron 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99
Tél. abonnements : 01 55 63 41 14 Fax : 01 41 34 93 90 (abonnementsjoypad@hfp.fr)
Siège de la rédaction : Immeuble Delta 124, rue Danton TSA 51004 92538 Levallois-Perret Cedex
Présidente directrice générale : Christine Lenoir
Directeur délégué : Pascal Traineau
Principal actionnaire : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directrice de la publication : Christine Lenoir

LA RÉDACTION
Assistante de rédaction : Nathalie Brun
Rédacteur en chef : Nourdine Nini (Trazom)
Chef de rubriques : Julien Chièze (Gollum)
Correspondant permanent au Japon : Aruno
Secrétaire de rédaction : Géraldine Humphries
Correctrice : Sonia Jensen

Ont participé à ce numéro :
Yann Bernard (Yann), Xavier Brun (Mister Brown), Angel Davila (Angel), Christophe Delpierre (Chris), Tristan Ducluzeau (Tristan), Grégoire Hellot (Greg), Julien Hubert (Julo), Sonia Jensen (La Lutaine), Karine Nitkiewicz (Karine), Jean Santoni (Willow), Laurent Sartati (Monsieur Pomme de Terre), Grégory Szriftgiser (RaHaN) et Kendy Ty (Kendy).

Pour contacter la rédaction : redacpad@club-internet.fr
Numéro Promévente : 08 00 19 84 57

LA MAQUETTE
Directeur artistique : Lionel Gey
Second rédacteur graphiste : Hervé Drouadène
Maquettistes : Catherine Branchut, Adeline Clère, Suzie Gorini, Nicolas Lainé, Aline Saussier et Joseba Urruela.
Iconographe : Rémi Aumeunier
Correcteur photos : Stéphane Leclercq
Illustrateurs : PiXX et Didier Couly

LA PUBLICITÉ
Directrice commerciale : Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25)
Directeur de publicité : Antoine Tomas (01 41 34 86 93)
Directeur de clientèle : Jean-Francois Feneux (01 41 34 88 33)
Chef de publicité : Benoît Léaty (01 41 34 87 13)
Assistante : Cécile-Marie Réyé (01 41 34 87 28)

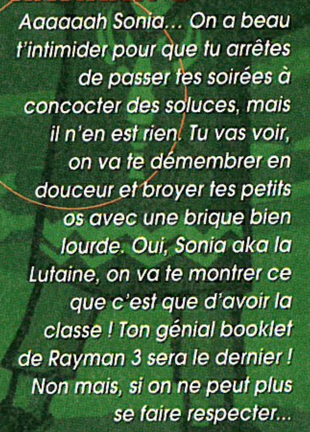
SERVICE PROMOTION
Promotion : Anne Levavasseur assistée de Samantha Bondon-Rostang (01 41 34 66 76)
Abonnements Joypad BP 50002, 59718 Lille Cedex 9
Tarifs 1 an (11n°) France : 39,90 €,
Tarifs étranger sur demande au 01 55 63 41 14

LE MINITEL
Service télématique 3615 Joypad Centre Serveur : Nudge Interactive
Responsable : Frédéric Garcia

Photogravure : Hafiba
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G et la Galiote-Prenant
Distribution presse : Transports Presse
Illustration de la couverture : Fable © Microsoft / Big Blue Box

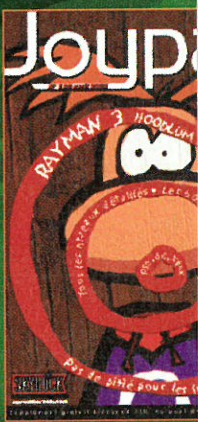
Commission paritaire : 0305K73360
Ce numéro comporte 1 booklet éditorial de 32 pages jeté sur la couverture qui ne peut être vendu séparément.
IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

DIFFUSION CONTROLE OJD 2001



RAYMAN 3

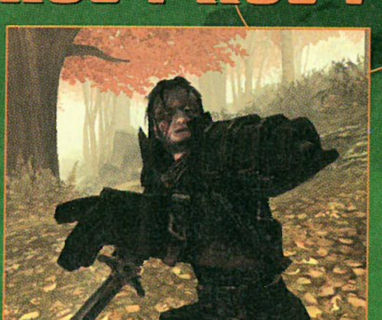
Aaaaaah Sonia… On a beau t'intimider pour que tu arrêtes de passer tes soirées à concocter des soluces, mais il n'en est rien. Tu vas voir, on va te démembrer en douceur et broyer tes petits os avec une brique bien lourde. Oui, Sonia aka la Lutaine, on va te montrer ce que c'est que d'avoir la classe ! Ton génial booklet de Rayman 3 sera le dernier ! Non mais, si on ne peut plus se faire respecter…

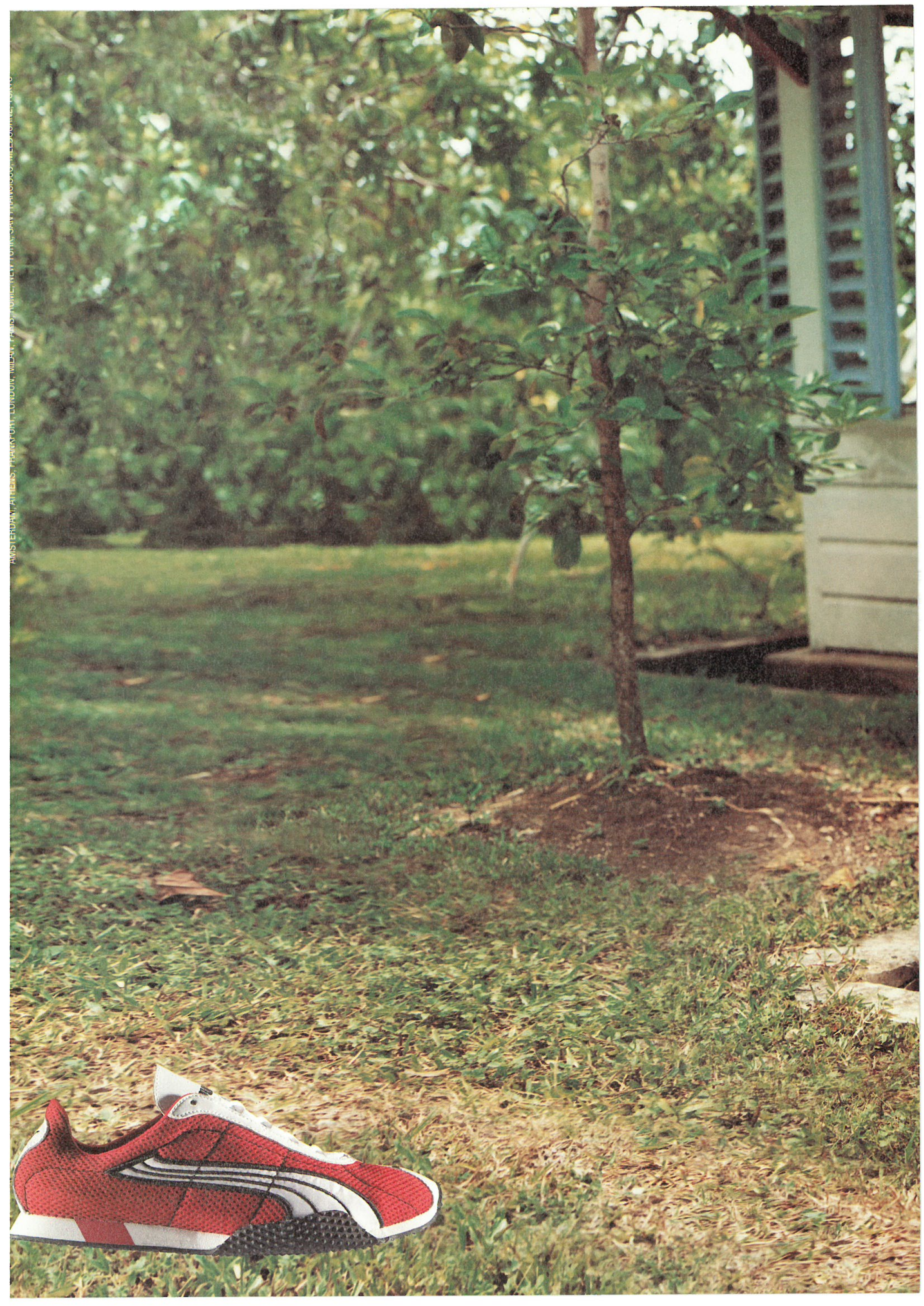


JOYPAD 129 AVRIL 2003

Hot ! Hot ! Hot ! Hot !

Nous vous avons dégoté en exclusivité mondiale les dernières photos de Fable, le très attendu RPG/arcade sur Xbox développé par les gars de Lionhead et de Big Blue Box. Mais n'en dévoilons pas plus pour maintenir le suspense ! Courez vite à la page 46 !




AMSTERDAM, ATHENS, FRANKFURT, LONDON, MILAN, PARIS, ROME, NEW YORK, SAN FRANCISCO, MELBOURNE, TOKYO

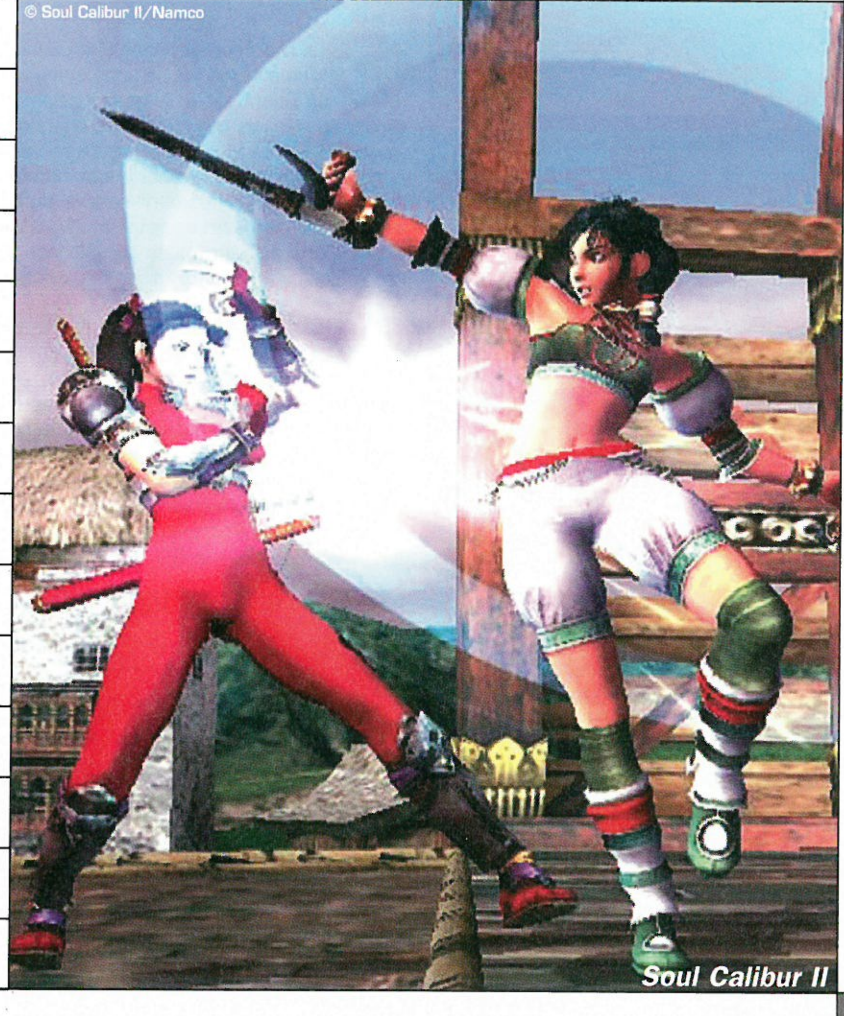


Toutes les sorties de ces prochains mois

Ce mois-ci

Ce mois-ci, Aruno nous en dit un peu plus sur les très prometteurs Network_Biohazard et Final Fantasy Crystal Chronicles. Les Japonais, peut-être en mal d'inspiration, revisitent de vieux classiques à la sauce 128 bits avec R-Type Final et Metal Slug 3. Enfin, on refait le point sur les trois versions de Soul Calibur II avec force détails et images toutes fraîches. En ce qui concerne le Vieux Continent, pour compléter les news classiques, nos « Tintin » reporters sont une nouvelle fois partis faire le tour de l'hémisphère pour ramener dans leurs valoches des infos chaudes sur trois titres phare de cette année 2003, à savoir Fable (avec des images en exclu mondiale !!!), la suite du mythique Deus Ex et BC ! Rien que ça !

Rien que ça !



Soul Calibur II

Correspondant permanent au pays du foie gras



Le 2 mars dernier à Tokyo, lors de la quatrième Hyper Cup, organisée sur Winning Eleven 6 FE, en raison de mes mauvais résultats lors de la précédente édition, j'ai été obligé de passer par le tour préliminaire. Grâce à une prestation plus qu'honnête, je suis parvenu à me hisser jusqu'au premier tour. Dans ma poule, j'ai retrouvé celui qui, quelques heures plus tard, allait devenir le vainqueur du tournoi, et déjà champion lors de la 1re édition. Pas de chance. Après deux défaites d'affilée, persuadé d'être déjà éliminé, j'ai abordé mon troisième et dernier match de groupe sans la moindre pression. Résultat, une victoire 4-2, tranquille, « fingers in the nose ». N'ayant pas vraiment suivi les résultats de mon groupe, j'ai été plus que surpris au moment de faire les comptes. En effet, avec trois points, je me suis retrouvé à égalité avec trois autres joueurs. Le ménage a donc été fait à la différence de buts. Et là, j'ai compris que nous étions deux avec non seulement le même nombre de points, mais aussi la même différence de buts ! Pour déterminer qui devait gagner le deuxième ticket pour le tournoi final, on a donc compté le nombre de buts marqués. Et là, à nouveau égalité ! Bon sang ! Finalement, c'est le résultat de la confrontation directe entre ce joueur et moi qui a été comptabilisé. Et là, étant donné que je m'étais incliné, j'ai compris que mon parcours était bien terminé. Que de regrets, mes amis ! Le dégoût total. Du coup, maintenant, je n'ai même plus envie de vous parler de ce qui devait être le thème principal de cette colonne mensuelle, à savoir l'annonce inattendue de l'unification des activités de Sega et Sammy —un géant du pachinko—, qui devrait démarrer de manière effective le 1er octobre prochain... Non, j'en ai assez, j'arrête tout. Fini, j'suis trop mauvais décidément. Une vraie malédiction ! J'ai décidé de partir comme correspondant permanent à Riscle, charmant petit village du Gers. Comme ça, tous les mois, je vais pouvoir gaver ma home page d'infos exclusives sur l'élevage des canards et des oies, de trucs et astuces sur la fabrication d'un bon foie gras ou le « castrage » du maïs à l'ancienne, ainsi que de brèves sur le vin de Saint-Mont, le fameux « thermo-pinard », comme on dit là-bas...

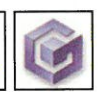
Aruno

Made in Japan

Soul Calibur II

Si Soul Calibur II vous fait rêver, fantasmer, pleurer de bonheur et baver de désir, vous allez être heureux car, ce mois-ci, nous sommes repartis chez Namco récupérer un tout nouveau set de screenshots de la bête ! Chauds les pains !



Éditeur : Namco
Machines : PlayStation 2, Xbox, GameCube
Sortie au Japon : 27 mars 2003 (sur les trois consoles)
Sortie en Europe : N.C.

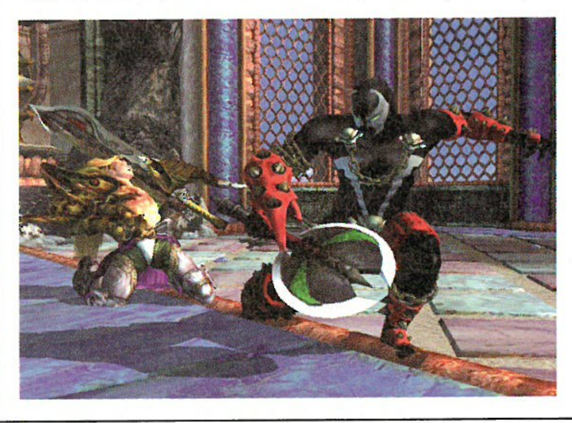


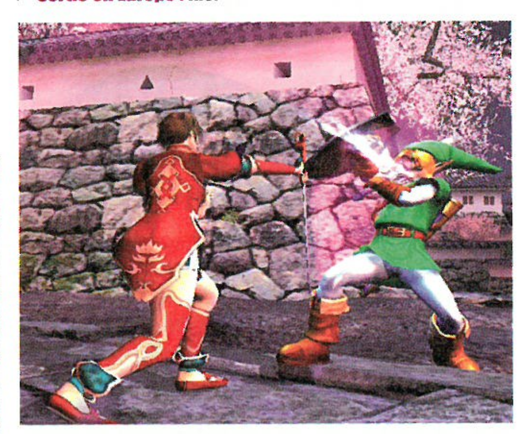
La gestion des chocs des lames est encore meilleure que dans Soul Calibur sur DC.

Le mois dernier, nous disposions non seulement d'un énorme set de photos des versions consoles de Soul Calibur II, mais également d'une tonne d'infos au sujet de ces trois softs phénoménalement prometteurs. Résultat, nous sommes parvenus à vous offrir quatre belles pages de tuerie ludo-numérique. Ce mois-ci, on a décidé de vous offrir encore plus de photos, tout en prenant bien soin de vous informer de tous les nouveaux éléments annoncés par Namco ! Non, ne nous remerciez pas, nous ne faisons que notre métier...

Luxe des invités et opulence des modes

Comme nous vous l'expliquions le mois dernier, les trois versions consoles de SCII proposent un personnage inédit appelé Necrid, créé par Todd McFarlane, l'auteur de *Spawn*. De plus, chaque jeu accueille un « guest character » particulier : Heihachi du jeu de combat Tekken pour la PS2, Spawn du comics du même nom pour la Xbox et Link de Zelda pour la GC. Bien sûr, les 13 persos par







Non, ceci n'est pas une photo extraite d'une cinématique en images de synthèse, mais bien une phase de jeu en temps réel, sur une version en cours de développement...

défaut du jeu d'arcade original sont également jouables dès la première partie. En remplissant certaines conditions —encore inconnues pour l'instant—, on pourra aussi débloquer les 3 persos qui apparaissent en Time Release (au bout d'un certain temps) dans la version arcade : Yoshimitsu (que l'on retrouve aussi dans Tekken), l'impressionnant Cervantes de Leon et le très « raymanien » Charade. Au final, la liste ultime devrait atteindre une vingtaine de personnages jouables. Quant aux modes de jeu, conformément à la politique « consumer » de Namco, ils se veulent riches et variés, avec notamment Arcade, Vs., Time Attack, Survival, Team Battle, Practice et Weapon Master Mode !

Sensations de jeu : quelle sera la meilleure version ?

À en croire Namco, la qualité de la réalisation est équivalente sur les trois machines. Soit, mais qu'en est-il réellement ? Ce mois-ci, nous avons eu le privilège de voir tourner les trois jeux en temps réel et il nous a semblé que la version Xbox était très légèrement supérieure aux deux autres du point de vue de l'affichage. Mais attention, il s'agissait de versions en cours de développement et il se

Voldo, le grand psychopathe de la série Soul Calibur.



Devenez le maître des armes !

Les trois versions de Soul Calibur II proposent un mode reprenant et améliorant les modes Edge Master de Soul Edge (PSone) et Mission Battle de Soul Calibur (DC) : le Weapon Master Mode. Le joueur doit choisir son perso et partir à la conquête d'un monde divisé en différentes régions, les Areas. Chaque région s'illustre par différentes missions à accomplir. But du jeu : gagner chaque combat en vue de remporter de nouvelles armes (plus de 200 au total). Lorsque vous serez sorti vainqueur de tous vos duels dans chacune des régions, vous repartirez alors pour un nouveau chapitre de l'histoire. Lors des phases de combat, vous verrez apparaître votre nom de joueur ainsi que votre titre (« Newcomer » au début du jeu, « Bronze Apprentice », etc.) en bas de l'écran. Ce système de titre, que l'on doit faire monter progressivement de la même façon que l'on progresse de ceinture en ceinture au judo, était également présent dans la version arcade de SCII, à l'intérieur du Conquest Mode. Pour en revenir à notre Weapon Master Mode, précisons que les conditions de combat de votre perso varieront d'un duel à l'autre et que dans l'ensemble, le challenge s'annonce particulièrement jouissif, mais sans doute également plutôt épuisant. Toutes les armes débloquées seront réutilisables dans des modes tels que l'Arcade et le Vs., ce qui devrait encore rallonger sensiblement la durée de vie du soft.



Accessible lorsque vous vous trouvez sur la carte (World Map), le menu de commandes permet d'accéder à différentes options.

Il faudra vous accrocher pour parvenir à relever les challenges de chaque région.



Duel entre un débutant (Newcomer) et un perso au titre un peu plus élevé de Bronze Apprentice.

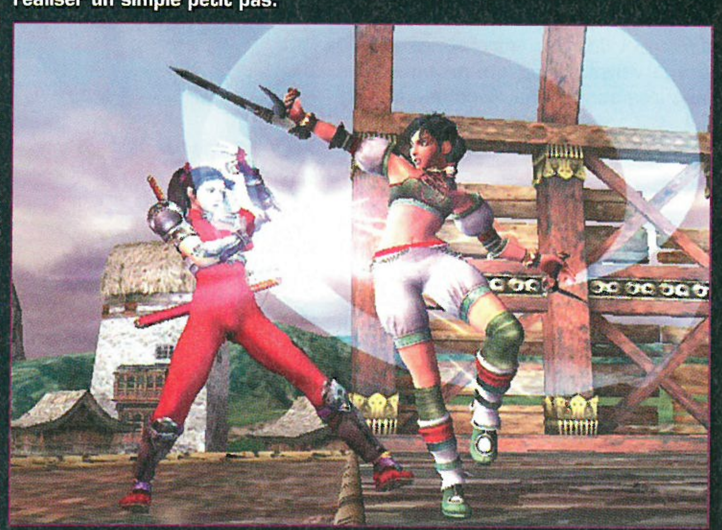




Le Weapon Master Mode permet de débloquer une quantité colossale d'armes inédites !

8 WAY RUN, ça vous dit quelque chose ?

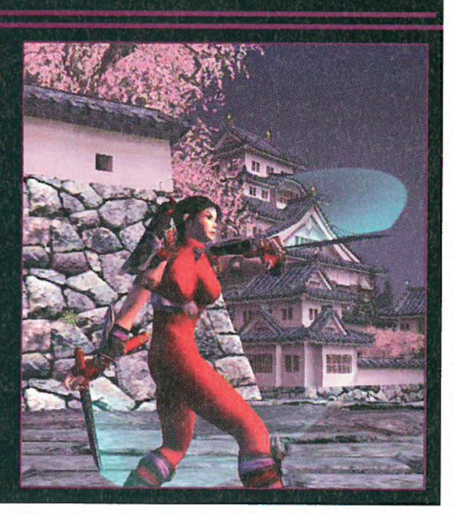
Parmi les gros points forts du système de combat de SCII, on trouve le fameux 8 WAY RUN —lit. : « course sur huit directions »—, que l'on trouvait déjà dans le précédent volet sur DC. Il vous permet de courir librement... dans huit directions, simplement en appuyant de façon continue sur la croix de direction du pad. Ce système, qui permet de profiter totalement de l'aire de jeu en 3D, est également pratique pour éviter les attaques de l'adversaire et, du reste, permet de déclencher des coups particuliers en pleine course. Toutefois, attention : lorsque vous vous déplacez ainsi, il devient impossible d'utiliser la Garde, ce qui signifie donc que vous ne pouvez plus vous protéger... Ah, au fait, lorsque vous ne voudrez vous déplacer que très légèrement, il vous suffira d'appuyer un court instant sur la croix de direction, afin de réaliser un simple petit pas.



peut très bien que, au final, les trois moutures soient impossibles à départager. Mais si la différence doit se faire quelque part, ce sera peut-être dans le domaine de la maniabilité et des sensations de jeu. Pour nous faire une première idée sur ce point, début mars, nous sommes partis à la rencontre des rédacteurs chargés de la réalisation du bouquin de solution officiel de SCII au Japon. Attention, ces gens sont des monstres du paddle et de véritables « machines à fabriquer du bouquin de soluce », mais ont des goûts plutôt spéciaux et des idées qui pourraient sembler parfois étranges pour un joueur occidental. Nous n'allons vous donner leur avis qu'à titre anecdotique. Ils nous ont d'abord avoué être ennuyés par le fait de devoir travailler sur des versions en cours de développement. Eh oui, l'équipe de Hiroaki Yotoriyama a l'habitude de bosser jusqu'aux dernières heures qui précèdent la date de remise du master, histoire de bichonner la bête autant que possible. Bref, dans de telles conditions, pas évident de préparer un guide stratégique devant être lancé en même temps que les softs, c'est-à-dire le 27 mars.

Le plus beau jeu de baston du monde ?

En matière de jeux de baston 3D sur consoles, les deux plus beaux titres disponibles à l'heure actuelle sont incontestablement Soul Calibur de Namco sur DC et Dead or Alive 3 de Tecmo sur Xbox. Surpuissant d'un point de vue technique et émouvant sur le plan de l'esthétique pure, Soul Calibur II sur PS2, Xbox et GC, devrait venir se hisser juste au-dessus de ces deux merveilles et s'imposer comme le plus beau jeu de baston de notre système solaire. Et si vous en doutez, prenez le temps d'admirer cette photo de Taki en plein kata... Je suis taquin.





La version GC, qui offre le « guest character » le plus intéressant (Link), serait globalement, pour peu qu'on y joue avec une manette d'arcade, la meilleure des trois...

Alors ? Hein, dis ?

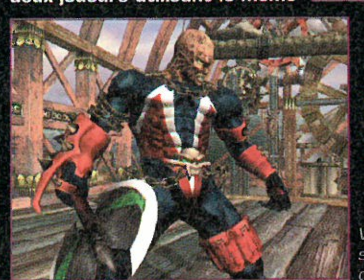
Au moment de notre entretien, selon eux, c'est la version PS2 qui procurait les meilleures sensations. Avec une manette de type arcade, on retrouvait ainsi totalement la maniabilité et les temps de réponse du jeu original, avec une composition identique en termes d'images/seconde. Du reste, même avec un pad PS2, le bilan restait très positif. Dans leur classement, la version Xbox arrivait en deuxième position. Enfin, la troisième place revenait à la version GC, en raison d'un problème de sensations de jeu lié au pad GC, qui n'est décidément pas adapté aux softs de ce type. Seulement voilà, une semaine plus tard, leur avis avait complètement changé. En effet, lorsque nous les avons recontactés, ils venaient de recevoir la manette d'arcade SCII réalisée par Hori et destinée à la GC. Avec cet accessoire, la version GC de SCII offrirait selon eux des sensations exceptionnelles, comparables à celles de la version PS2... Bref, pour certains d'entre eux, la version PS2 reste la plus aboutie du point de vue des sensations, mais pour d'autres, la version GC, qui offre le « guest character » le plus intéressant (Link), serait globalement, pour peu qu'on y joue avec une manette d'arcade, la meilleure des trois... Quoi qu'il en soit, les trois versions de SCII, qui devraient être disponibles au Japon au moment où vous lirez ces lignes, s'annoncent décidément fabuleuses.

Deuxième tenue = deuxième claque

Pour Necrid, plutôt que de deuxième tenue, on devrait plutôt parler de deuxième peau.

À l'instar des autres personnages, Necrid, Heihachi, Spawn et Link disposent d'une tenue de base —on dit aussi « par défaut »— et d'une deuxième tenue, appelée « 2P color » au Japon. Pour ceux qui débarqueraient d'un monde parallèle, rappelons que, outre le côté esthétique de la chose, cela sert surtout à distinguer le joueur 1 du joueur 2 en cas d'opposition entre deux joueurs utilisant le même perso. Eh voui. Voici donc en images la deuxième tenue de ces quatre personnages.

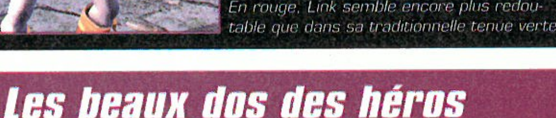
Heihachi, le noir lui va si bien.



Voici Spawn dans la tenue qu'il met systématiquement pour aller à la messe dominicale.

En rouge, Link semble encore plus redoutable que dans sa traditionnelle tenue verte.

Les beaux dos des héros

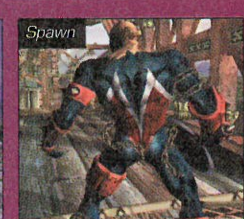


Hyper-classieux de face, les persos de SCII ne sont pas dégueu de dos non plus. Namco nous le prouve avec ces trois screenshots très convaincants.

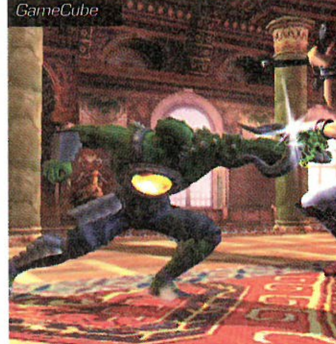


Necrid

Link



Spawn



GameCube

Necrid en pleine action.

Des expressions sur toutes les tronches

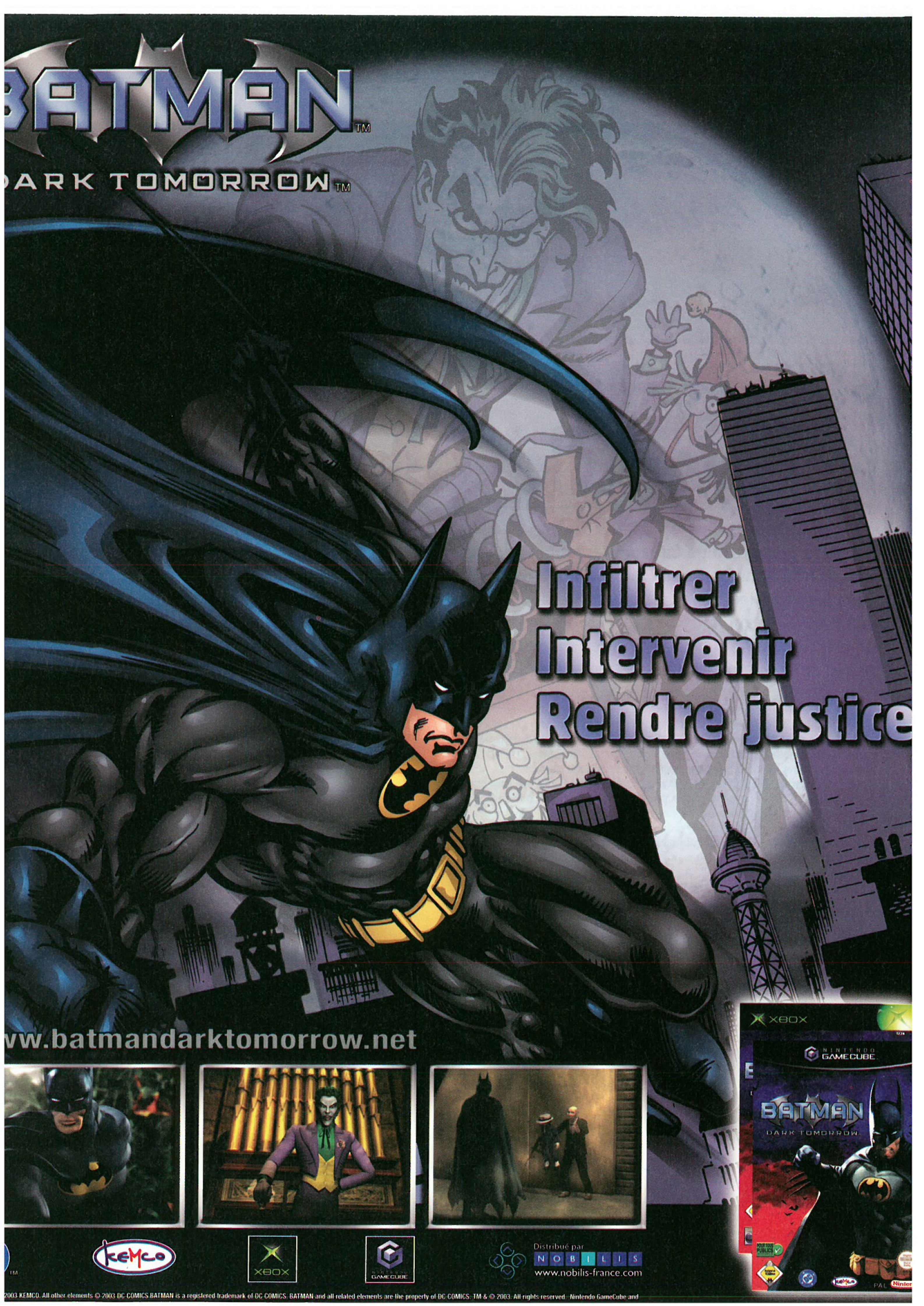
Admirez le visage de Mitsurugi, en bien mauvaise posture sur cette photo, et vous comprendrez que le travail réalisé sur les expressions des visages est absolument fantastique ! Chacun des persos est ainsi capable d'exprimer une belle variété de sentiments. Le côté dramatique de l'action s'en trouve évidemment formidablement renforcé.



Lumières divines

Le dosage et la précision des effets de lumière en temps réel s'annoncent parfaits. Selon Hiroaki Yotoriyama, le créateur de la série, les effets étaient un peu trop tapageurs dans SC version DC. Il a donc opté pour des effets un tout petit peu plus discrets et globalement beaucoup plus précis. Avec encore plus de sources de lumière, lesquelles sont traitées plus efficacement que dans la sublime version DC, ce jeu profite parfaitement des possibilités des trois consoles de salon du marché.



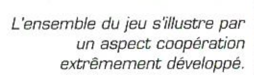


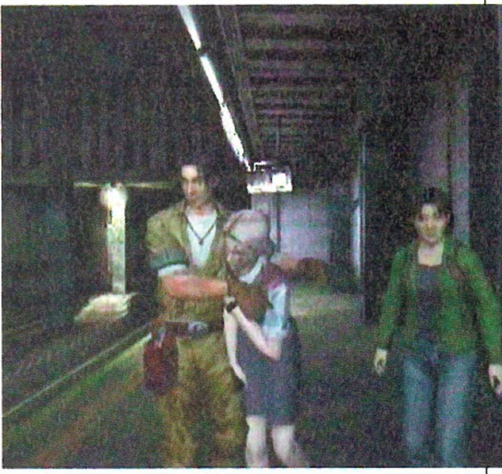
BATMAN™
DARK TOMORROW™
Infiltrer
Intervenir
Rendre justice
www.batmandarktomorrow.net
XBOX
GAMECUBE
BATMAN
DARK TOMORROW
KEMCO
XBOX
GAMECUBE
Distribué par
NOBILIS
www.nobilis-france.com
2003 KEMCO. All other elements © 2003 DC COMICS.BATMAN is a registered trademark of DC COMICS. BATMAN and all related elements are the property of DC COMICS. TM & © 2003. All rights reserved. Nintendo GameCube and



Qui dit Biohazard dit aussi grandes gerbes d'hémoglobine !


On retrouvera quelques vieilles connaissances !




L'ensemble du jeu s'illustre par un aspect coopération extrêmement développé.

Network_Biohazard

Éditeur : Capcom
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : N.C.
Sortie en Europe : N.C.

La série Biohazard de Capcom fera bientôt son entrée dans le monde du « online » : tous les zombies du jeu seront connectés à Internet, les monstres se feront des chats et l'hémoglobine fuira par tous les modems... « L'éclatche » moderne ultime, en somme.

Si les épisodes centraux de la série Biohazard sont réservés à la GameCube, les volets parallèles, tels les gun shooting Gun Survivor par exemple, sont dédiés à la PlayStation 2. Il en va de même pour ce Network_Biohazard, dont Shinji Mikami, le créateur de la série, ne s'occupe pas du tout. Ainsi va la vie. Jouable uniquement en réseau, ce titre vous plonge dans la terrifiante ville de Raccoon City, dont vous devrez bien sûr parvenir à vous échapper. Sous l'angle de persos qui, par malheur, se trouvaient là au moment où il ne fallait pas, vous allez vivre l'envers du décor de BH2 et de BH3. Comme nous vous l'annoncions dans notre numéro de décembre dernier, vous choisirez votre héros parmi huit « Player Characters », caractérisés par leurs aptitudes ainsi que leurs points forts et leurs points faibles (force, vitesse de déplacement, etc.). Au total, jusqu'à quatre joueurs pourront participer simultanément à la même aventure.

Le traitement des effets de lumière semble excellent.



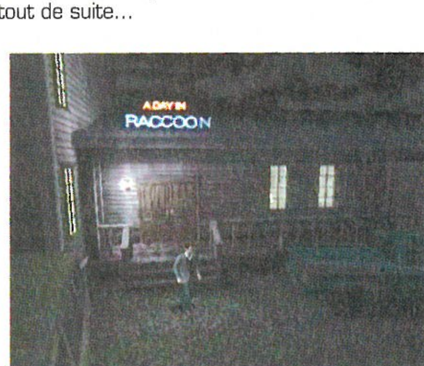
Interactions en ligne

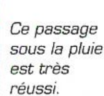
Dans ce jeu, l'aspect coopération, non seulement entre les joueurs humains mais aussi avec les « Non Player Characters », sera très prononcé. La nouvelle vidéo que nous avons pu découvrir nous a permis de mieux prendre conscience de la dimension offerte par ce système d'entraide et de coopération imaginé par l'équipe de développement. Concernant la réalisation, la 3D temps réel se montre particulièrement classieuse pour un jeu en ligne. Bien détaillés graphiquement et parfaitement animés, les persos évoluent de façon convaincante. Les effets spéciaux (pluie, etc.) et les jeux d'ombre et de lumière en temps réel semblent également bien tenir la route. En somme, Network_Biohazard (Resident Evil Online en Occident) semble disposer d'un bien beau potentiel. Mais il reste encore deux grandes inconnues : sa date exacte de lancement d'abord, et ensuite son véritable potentiel ludo-numérique, dont nous n'avons toujours pas la moindre idée étant donné qu'aucune version jouable n'est encore disponible, à la minute où je finis cette phrase, là maintenant tout de suite...




Traduction du message en japonais : « Grouille-toi ! » Ceci s'adresse évidemment au joueur en train de tenter de s'échapper par le plafond.


Le métro fait partie des nombreux lieux que vous aurez à visiter.




Ce passage sous la pluie est très réussi.



Imaginé, produit et designé par Hideo Kojima, le créateur de la série Metal Gear, ce soft destiné à la console portable de Nintendo se base sur une technologie inédite. En effet, la cartouche qu'il utilise n'est pas ordinaire : pourvue d'un petit capteur de lumière, elle est capable d'emmagasiner la lumière solaire et de transformer cette énergie en données, lesquelles influent directement sur le jeu. Mieux, le capteur peut faire la différence entre lumière artificielle (celle des lampes et autres néons...) et lumière du soleil. Utilité de la chose, obliger le joueur à recueillir de la lumière solaire, de la vraie comme on en voit seulement dehors quand il fait jour, qui est la seule à être comptabilisée dans ce jeu. Étonnant, non ?

Bokura no Taiyô







Éditeur : Konami
Machine : Game Boy Advance
Sortie au Japon : Été 2003
Sortie en Europe : N.C.

Voici Jango, le jeune héros de ce jeu peu ordinaire.

Le très métallique Hideo Kojima a décidé de changer temporairement de registre, en s'attaquant à un « action-RPG solaire » sur GBA : Bokura no Taiyô —lit. : Notre Soleil—, dont le nom occidental sera identique à l'abréviation de ce titre en japonais, à savoir Bokutai.



Cette image de la cartouche (en cours de réalisation) a fait le tour du monde sur Internet. Selon Konami, elle fonctionne aussi sur la toute nouvelle GBA SP.

Gros coup de soleil ?

« Se soucier de la lumière du soleil, c'est un peu se soucier de l'environnement naturel dans lequel on vit. J'estime que c'est là que se situe le message. Je pense qu'à la fin de ce jeu, les joueurs pourront comprendre ce que c'est que le soleil »... Tel est le message surpuissant communiqué par Hideo Kojima à l'occasion de l'annonce officielle de ce soft. Le jeu proprement dit prend la forme d'une chasse aux vampires à l'intérieur de manoirs et autres donjons, avec toutefois un style graphique aux antipodes de celui de la série Castlevania du même éditeur. L'énergie qui sert à alimenter les armes du héros vient directement de la lumière solaire. Toutefois, il n'est pas obligatoire de combattre les ennemis et on peut par exemple avancer dans le jeu en mettant au point des tactiques d'infiltration. Côté déroulement, chaque niveau se passe globalement de la façon suivante : on entre dans un donjon, on résout des énigmes, on maîtrise le boss qui se cache au bout du niveau et on l'enferme dans un cercueil. On emporte ensuite ce cercueil à l'extérieur et on se dépêche de le brûler. Mais ça, ce n'est possible qu'au soleil ; en cas de temps nuageux, de pluie ou encore la nuit, vous ne pouvez achever votre ennemi, lequel finit par s'enfuir. Bref, il vous faudra vous informer des prévisions météorologiques du lendemain avant de choisir de partir chasser du boss ou simplement de collecter des objets dans des donjons ! Précisons enfin que l'horloge interne qu'intègre ce jeu influe elle aussi grandement sur le déroulement de l'aventure...



Le héros utilise un « gun del sol » (flingue du soleil !), une arme « customisable » alimentée à la lumière solaire.



L'arbre du soleil est le symbole de ce jeu. Pas très en forme au début, il retrouvera de belles couleurs quand vous l'exposerez à la lumière du soleil.



Vous venez d'arriver à l'entrée d'un donjon. La chasse aux vampires peut commencer.

en bref



UN GRAND FLIGHT SHOOTING POUR LA XBOX ?

L'été prochain, la Xbox héritera d'un tout nouveau jeu de flight shooting en 3D temps réel, Sentô Yôsei Yukikaze Yôsei no Mau Sora, adapté de Yukikaze, la fameuse série d'OAV de Bandai Visual et Gonzo. On devrait retrouver tout l'esprit de l'anime dans ce soft d'Aqua System qui proposera trois grands modes de jeu : Mission, Vs (à deux joueurs simultanément sur le même écran) et Extra. Sortie Europe : N.C.



DE LA SURPUISSANCE DE TFLO

True Fantasy Live Online, le fameux MMORPG de Microsoft et Level 5 sur Xbox, fait partie des titres les plus prometteurs de l'année 2003. Comme vous le savez, ce jeu en toon rendering jouit d'un extraordinaire éditeur de personnages. Microsoft Japon en a donné une nouvelle preuve dans les magazines de jeux vidéo édités par Enterbrain, en créant des personnages reprenant directement trois célèbres visages de ce groupe de presse nippon : Hamamura Tsûshin (le P.D.G.), Bakatâru Katô (le rédac' chef de *Weekly Famitsû*) et... Kôji Aizawa, le fameux rédac' chef de *Famitsû Xbox* ! Il faut l'avouer, la ressemblance est sidérante. Voilà une bien brillante démonstration, d'autant plus importante que TFLO est l'un des rares jeux Xbox susceptibles d'attirer l'attention des joueurs dans un pays où, mine de rien, cette console suit une courbe de progression assez similaire à celle de la 3DO en son temps...







Typhoon

Jungle uRbAn

Série limitée
tunée par BCD

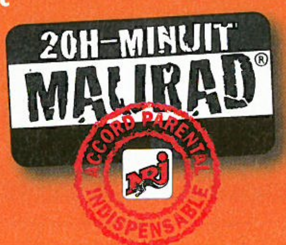
rop cool pour
ffronter la jungle
rbaine, le nouveau
yphoon avec son look
illé pour l'aventure, me
ropulse hors du temps et des
ontraintes de la ville. Moteur
erformant, partie cycle agile,
ète de fourche et spoiler
pécifique BCD, il est la valeur sûre.

Tête de fourche



Spoiler spécifique

Gagne ton
Typhoon
Jungle
uRbAn
avec



du 31 mars au 4 avril 2003



PIAGGIO®
www.piaggio.com



Final Fantasy Crystal Chronicles


Une séquence d'introduction vous dévoile les derniers instants avant le départ de la caravane...

Éditeur : Nintendo
Machine : GameCube
Sortie au Japon : Printemps 2003
Sortie en Europe : N.C.

Nintendo a dévoilé de nouvelles infos sur FF Crystal Chronicles, un soft qui, dans le classement des jeux GC les plus attendus par les joueurs nippons, figure actuellement en 2e position, juste après Biohazard 4 !

Proposant à la fois des concepts novateurs et une réalisation aux petits oignons, cet action-RPG explore à fond les possibilités offertes par le couple GC/GBA. Il s'illustre par trois grandes particularités. La première est de pouvoir se jouer de un à quatre joueurs. Lorsqu'au moins deux joueurs participent, il devient possible de remplacer les pads GC par des GBA, lesquelles permettent non seulement de contrôler vos persos mais également d'afficher tout un tas d'infos personnelles. La seconde particularité est de permettre aux joueurs de choisir librement leurs héros parmi quatre types d'êtres différents. Précisons que leur apparence et leurs costumes varient en fonction de leur sexe. Enfin, la troisième particularité est de présenter un système de progression basé sur un concept de « Crystal Cage » : le monde du jeu étant caractérisé par ses dangereuses émanations – les miasmes –, vous ne pouvez vous balader sans votre Crystal Cage, un précieux objet qui épure l'air tout autour de vous. Pendant les combats notamment, vous devrez constamment veiller à ne pas sortir de votre périmètre protégé...


FFCC est un titre bourré d'objets à trouver et à déplacer afin d'actionner différents mécanismes, comme ici l'ouverture de cette barrière.

Sur l'écran de votre GBA, une tablette vous permet de combiner entre elles les pierres magiques trouvées dans le jeu.



Tout comme votre Crystal Cage, les pierres magiques sont transportables.

La caravane part du village. C'est le début d'une très grande histoire.


La caravane du cristal

Pour se protéger des miasmes qui envahissent le monde, les gens de votre paisible village font appel à la « lumière du cristal ». Toutefois, celle-ci n'est pas éternelle et décline avec le temps. C'est pourquoi, une fois par an, un groupe d'expédition appelé Crystal Caravan – la caravane du cristal – part à l'aventure, avec pour but de récupérer des gouttes de Miral, essentielles pour redonner son éclat au cristal du village. Cette expédition étant évidemment hautement périlleuse, l'équipe qui part n'est composée que de jeunes gens courageux... Cette superproduction retrace ainsi l'une de ces fabuleuses chroniques.



Sacrés Moogles !



On sait désormais que les héros pourront communiquer avec tout un tas de personnages éloignés d'eux au moyen de lettres, que des Moogles, célèbres persos rondouillards de la série FF, se feront un plaisir de transporter tels des pigeons voyageurs. Vous pourrez lire toutes vos lettres sur votre GBA et aurez différents choix de réponses, qui influeront sur le déroulement de l'aventure.

P.N.Ø3



Éditeur : Capcom
Machine : GameCube
Sortie au Japon : 27 mars 2003
Sortie en Europe : N.C.



Non mais regardez-moi cette démarche ! Elle se la joue grave, la petite Vanessa !

L'évolution du développement de P.N.Ø3 est particulièrement intéressante. En effet, Shinji Mikami n'arrête pas d'opérer des changements sur ce soft qui s'éloigne de plus en plus du jeu qui avait été imaginé au départ...

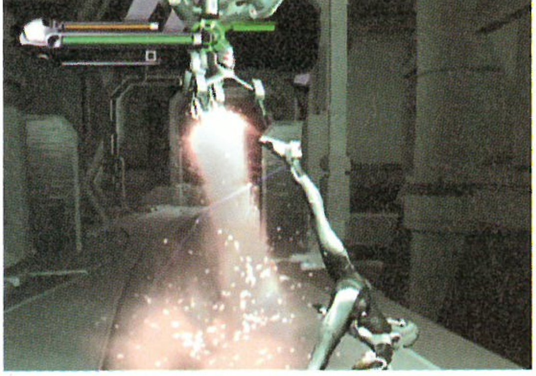
Au départ, P.N.Ø3 —pour « Project Number Three »— devait s'illustrer par un choix de couleurs quasiment limité au blanc et au noir, comme en témoignait la tenue de l'héroïne, Vanessa Z. Schneider. Armée d'un gros gun, évoluant d'une manière froide et militaire, la jeune fille devait être la star d'un jeu reprenant uniquement des concepts propres aux grands classiques de l'action d'autrefois, tout en épousant une représentation tridimensionnelle, certes. Mais aujourd'hui, que reste-t-il de tout cela ? Deux choses : les décors et les robots militaires ennemis. C'est tout...







Vanessa la poseuse se la joue « fashion » avec sa tenue sexy déclinée en 9 coloris. Quelle classe !



Le très stylé Side Step (ou pas de côté), qui permet d'éviter les attaques ennemies, se déclenche avec les tranches L et R.

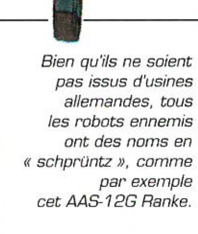
Si ça peut vous rassurer, le jeu ne se déroule pas uniquement dans les couloirs d'installations militaires.



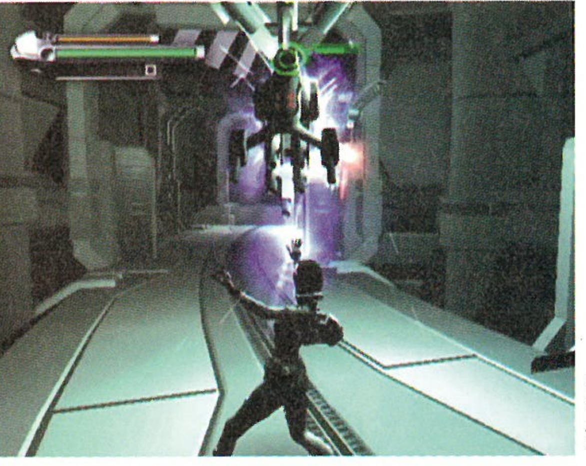


United colors of Capcom

Vanessa se prend maintenant pour l'héroïne d'un jeu de danse/action à la Space Channel Five. Elle ne cartonne plus rigidement, elle blaste en groovant. Son gun, elle l'a rangé dans son sac à main, que Shinji Mikami a jeté dans un volcan. Vanessa se bat en effet à mains nues, en balançant comme par magie des lasers blancs par la paume de sa main droite. En plus de cette attaque de base, elle jouit aussi d'une attaque spéciale appelée Energy Drive. Ce terme générique couvre en fait tout un ensemble d'attaques spéciales que l'on peut déclencher selon des combinaisons de boutons (Haut, Bas + A, ou encore Bas, Haut + A), à condition de disposer de suffisamment d'énergie, laquelle apparaît dans une jauge orange située au-dessus de la jauge de « life ». En éliminant plusieurs ennemis dans un même mouvement avec son attaque normale, Vanessa peut réaliser des combos, lesquelles permettent de gagner une grande quantité de points. Pour quoi faire, me direz-vous ? Eh bien tout simplement pour s'acheter de nouvelles tenues. Jaune, noire, rouge, etc., on en trouve neuf au total. Certaines ont une protection renforcée, tandis que d'autres privilégient l'attaque ; du reste, toutes sont « tunables », pour peu que l'on dispose d'un nombre de points suffisant. Produit par Hiroyuki Kobayashi et réalisé par le créateur de Biohazard, ce très changeant P.N.Ø3 devrait être disponible au Japon au moment où vous lirez ces lignes.



Bien qu'ils ne soient pas issus d'usines allemandes, tous les robots ennemis ont des noms en « schprüntz », comme par exemple cet AAS-12G Ranke.



On devrait profiter d'une impeccable gestion des effets d'ombre et de lumière.

La série R-Type touche à sa fin. Avec R-Type Final sur PS2, Irem SE offre un ultime feu d'artifice à tous les amoureux du « blastage » à l'ancienne. Un émouvant dernier « au revoir » en forme de galette d'art ludo-numérique...

Vos vaisseaux sont tous customisables !

R-Type Final

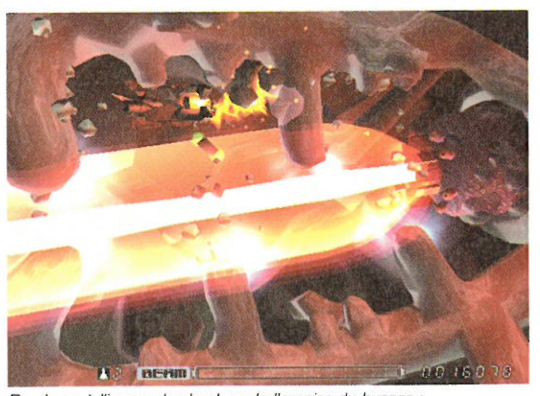
Lancé en arcade par Irem en juin 1987, le fantastique shoot them up horizontal R-Type a marqué toute une génération de joueurs. Certains d'entre vous se souviennent sans doute que, en 1988, l'époustouflante adaptation PC Engine de ce chef-d'œuvre avait permis à la petite console blanche de Nec de sortir définitivement de l'ombre et de débuter une grande carrière. La même année, l'arrivée de cette bombe sur Sega Mark-III, Master System et MSX avait également fait un bruit retentissant, le phénomène allant jusqu'à se poursuivre avec d'honorables adaptations occidentales sur les « zordis » CPC, Amiga, ST, etc. Outre des suites en arcade —R-Type II en 1989, R-Type Leo en 1992—, cette série s'est étoffée à travers différents volets inoubliables sur des bécanes nippones telles que le X68000, la Game Boy, la Super Famicom, la PSone, et même sur téléphone portable (en version iApri) l'année dernière !

Éditeur : Irem Software Engineering
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : Juin 2003
Sortie en Europe : N.C.

Dans le hangar, prenez le temps de bien choisir les modules qui conviennent le mieux à la situation.

R-Type se termine, mais la légende continue...

De nos jours, le marché du shoot them up « à l'ancienne » pèse à peu près autant que celui des maillots de bain en Alaska... Chez Irem SE, on a décidé d'arrêter d'insister. Mais histoire de terminer en beauté, le choix a donc été fait de réaliser ce R-Type Final sur PS2. Le système de base reprend celui des précédents volets et, comme dans R-Type Δ, la réalisation mixe parfaitement graphs 3D et jouabilité 2D. Outre le R-9A original, le joueur dispose cette fois d'un choix de plus de 50 vaisseaux à sélectionner en fonction des niveaux. On pourra même jouer avec les vaisseaux d'autres hits d'Irem comme Image Fight ou encore Mr. Heli ! La sélection de votre appareil se fera dans le mode Hangar, qui vous permettra également de customiser votre « bijou-blasteur » (couleur, armement...) ! On trouvera aussi un mode R's Museum totalement dédié aux vrais fans, dans lequel on pourra étudier la « généalogie » des vaisseaux R, qui seront débloqués tout au long de votre progression dans le jeu, en admirant chacun d'eux sous toutes ses coutures.

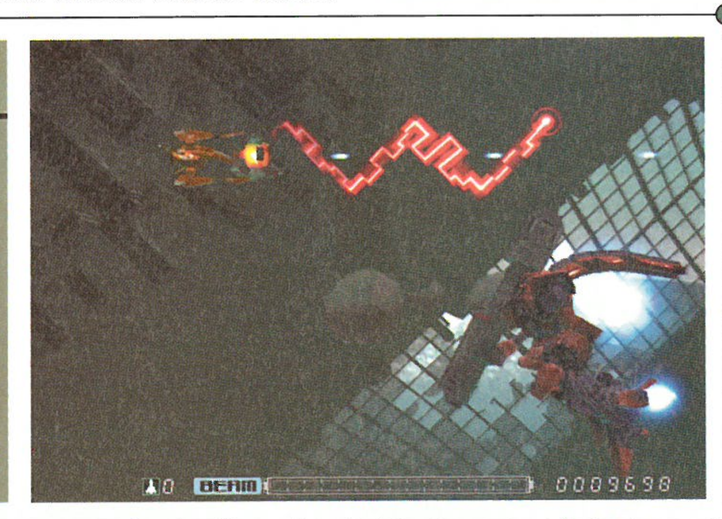


Des boss à l'image des leaders de l'empire du burger : une intelligence quasi-nulle mais un armement phénoménal.

Duels artificiels



Ce DVD-Rom propose également un anecdotique mode A.I. Taisen, petit jeu de simulation contre l'ordinateur ou contre le vaisseau d'un joueur humain —via carte mémoire—, dans lequel le joueur entre d'abord les données de sa stratégie de combat, avant de contempler l'affrontement en tant que simple spectateur. Comme dans les jeux de baston, l'écran comporte un compteur de temps et des jauges de « Life ».



en bref 

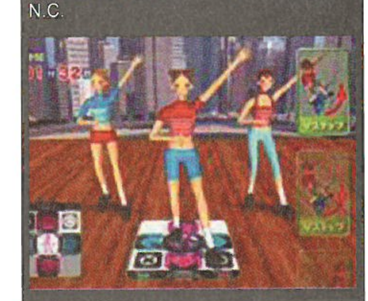
0 X 2 = ? ZERO 2 ?

Capcom est en train de préparer Rockman Zero 2 sur GBA. Mettant en scène Zero, personnage à succès de la série Rockman X, ce jeu d'action/plate-forme classique s'illustrera par un niveau de difficulté légèrement corsé et une réalisation très correcte, avec notamment des graphismes 2D joliment colorés. La date de sortie de cette cartouche au Japon et en Europe est pour le moment inconnue.



À ELLE LA GYM, À MOI L'TONIC !

Non, cette brève n'est pas au sujet de l'adaptation en jeu vidéo du tube des Charlots « L'apérobic », dont nous sommes presque tous fans à Joypad, mais à propos de la toute nouvelle trouvaille des studios de Konami : Aerobics Revolution. Après l'énorme succès de Dance Dance Revolution, Konami a reçu des tonnes de lettres de remerciements de joueurs avouant avoir réussi à perdre des kilos grâce à ce jeu de danse/action. La division marketing a alors pris conscience du potentiel caché de ce titre. Un grand brainstorming a été organisé avec les développeurs. Ainsi est né ce soft, qui mixe habilement exercices d'aérobic et phases de jeu à la DDR –le tapis est bien sûr compatible. Un titre qui sera disponible au Japon sur PS2 au moment où vous lirez ces lignes, pour 5 800 yens (sans le tapis) (env. 45 €). Sortie Europe : N.C.



FORGOTTEN REALMS

Baldur's Gate™

DARK ALLIANCE™

PLONGEZ-VOUS DANS L'UNIVERS DE L'HEROIC FANTASY...




Des sorts aux effets visuels surprenants


Des créatures tirées de l'univers Donjons&Dragons®

















Playmore, qui possède l'intégralité des grandes licences de SNK, a enfin officialisé l'adaptation PS2 de Metal Slug 3. Un pur chef-d'œuvre de l'action bidimensionnelle parfum Neo Geo débarque sur votre Emotion Engine !



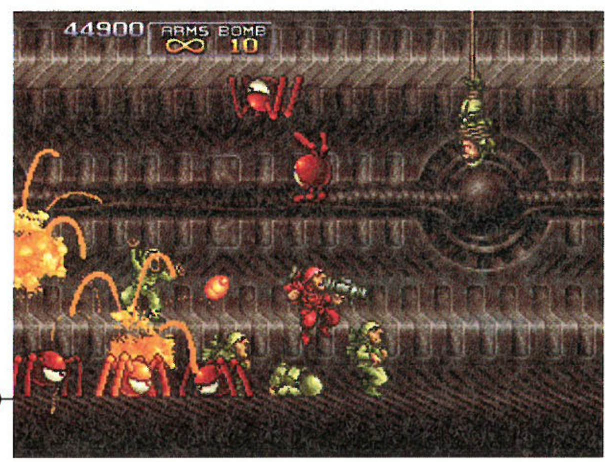


Metal Slug 3

Éditeur : Playmore
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : 24 avril 2003
Sortie en Europe : N.C.



Après la chute fatale de SNK et le brumeux épisode Aruze, beaucoup s'étaient inquiétés du sort des merveilleuses séries de la Neo Geo. Aujourd'hui, merci pour elles, ça va très bien, puisqu'elles sont entre de bonnes mains. En effet, Playmore gère avec respect les légendes nées dans les studios SNK, en confiant le développement de chacun des portages et nouveaux volets aux équipes qui avaient signé les jeux originaux, autorisant parfois des boîtes coréennes à ajouter leur grain de sel dans le design général contre quelques valises remplies de yens, certes. Bref, en véritable tour de contrôle, Playmore permet à des titres tels que KOF ou encore Metal Slug de poursuivre sereinement leur carrière, à la fois sur MVS en arcade, sur Neo Geo et sur consoles. En ce qui concerne précisément Metal Slug, le quatrième volet, déjà dispo dans les salles de jeu depuis de longs mois, est sorti récemment en cartouche Neo Geo. Toutefois, sur PSone, la vague des adaptations était restée bloquée à Metal Slug X…



Dans ce nouveau mode, vous dirigez une petite troupe de soldats qui, dans le jeu original, sont vos ennemis.

Purement bidimensionnel

Considéré par de nombreux gamers nippons comme le meilleur de la série des Metal Slug, ce troisième volet se présente comme un jeu d'action/shooting militaire, mais bourré d'humour, dans lequel le joueur jongle en permanence entre des tonnes d'armes et une dizaine de moyens de locomotion (chars d'assaut, éléphants, etc.). Ajoutez à tout ceci des tas d'items cachés, plus de 900 prisonniers de guerre à délivrer, et vous obtenez un titre complètement dépourvu de polygones texturés mais fier d'une 2D luxueuse et d'un gameplay « overjouissif » ! Et telles deux cerises de pur fun posées sur ce gâteau numérico-ludique à dévorer sur PS2, on trouve deux modes de jeu totalement inédits ! Dans l'un deux, vous dirigez non plus l'un des quatre héros mais un soldat des troupes ennemies, et devez tenter de vous échapper d'un énorme ovni en compagnie de vos équipiers. L'autre mode prend la forme d'un mini-jeu, jouable seul ou à deux, dans lequel il faut se goinfrer de victuailles le plus vite possible afin de devenir encore plus gros que votre adversaire, le score de chacun étant affiché en kilos !



Le « concours de bouffe », qui figure parmi les deux modes inédits, s'annonce désopilant !



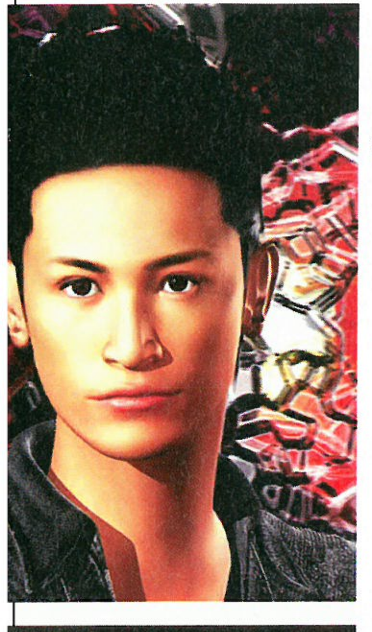
Pour le bonheur des mordus de jeux d'action 2D, la brillante série Metal Slug continue sa carrière sur nos consoles !



Un titre admirable, mais adressé uniquement à un public de joueurs d'arcade et de connaisseurs.



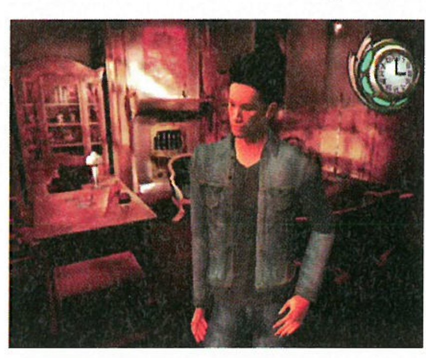
C'est la Metasura Team, à qui l'on doit tous les Metal Slug, qui s'est chargée du développement

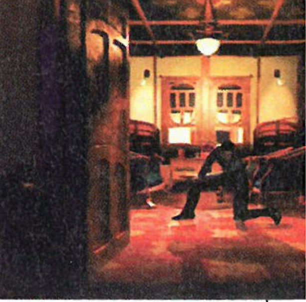


Garasu no Bara

Capcom vient d'officialiser le développement d'un jeu de « psycho-suspense/aventure » en 3D temps réel sur PS2 : Garasu no Bara —lit. : « La Rose de Verre ». À l'instar de la série Onimusha et de ses héros issus du show-biz, ce soft aura pour personnage principal une célébrité numérisée à la perfection. Mais alors qu'Onimusha proposait de grands acteurs (Takeshi Kaneshiro, puis feu Yûsaku Matsuda et maintenant Jean Reno !), Garasu no Bara, pour sa part, met en scène le batteur du groupe pop « ultra-daubique » Tokio, un artiste en toc que le public japonais connaît également pour ses nombreuses apparitions navrantes dans des émissions « gerbeuses » et autres pubs télé... Dans ce soft sur PS2, il incarne un journaliste qui, transporté dans le temps pour une raison obscure, part enquêter sur l'assassinat de toute une famille à l'intérieur d'une maison de style occidental — précisons que l'action se passe au Japon— à l'époque Shôwa (1926-1989)... En tout cas, techniquement parlant, ça a l'air de tenir la route, ce qui n'est déjà pas si mal...

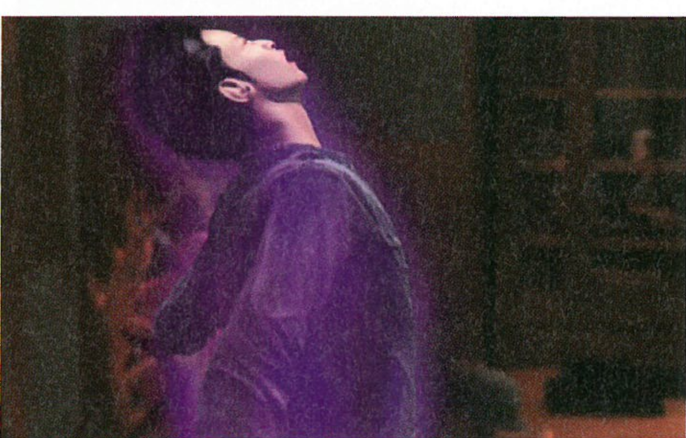
Éditeur : Capcom
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : Automne 2003
Sortie en Europe : N.C.



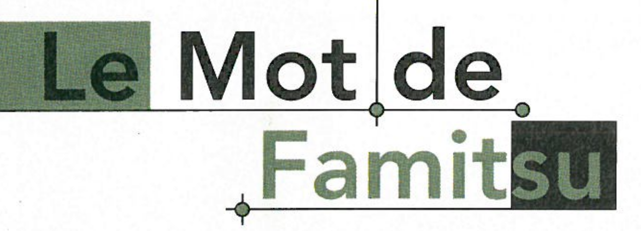


Un titre PS2 produit par le très mondain Minami Tatsuya.

Capcom espère nous surprendre agréablement avec ce jeu de « psycho-suspense/ aventure »...

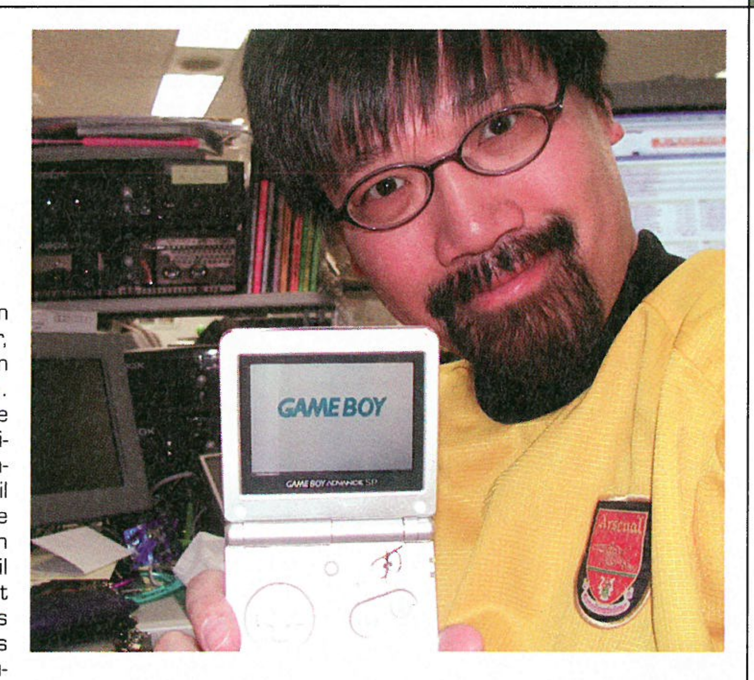


Purée ! Il est super « psycho truc » ce jeu !



Le Mot de Famitsu

Amis Français, bonjour ! La GBA SP, sortie le jour de la St-Valentin au Japon, a connu un tel succès que je n'ai pas pu m'en procurer, ayant sous-estimé le nombre d'acheteurs ! Du coup, j'ai réussi à en avoir une lors d'un reportage à Taiwan où elle fut massivement importée. Certes, elle était plus chère qu'au Japon, mais c'était plus économique que de l'acheter aux enchères sur un site Internet. Je l'ai donc prise sans hésiter. Ensuite, j'ai rencontré Shigeru Miyamoto à Las Vegas, qui me l'a dédicacée ! Quelle chance ! Sur la photo, je pense que l'on ne voit pas bien mais il est écrit Miyamoto en toutes lettres ! C'est désormais un vrai trésor, cette console ! Mais revenons plutôt sur la situation actuelle au Japon, où le Shin Sangoku Musô 3 de Koei a atteint le million de pièces distribuées, et où il pourrait atteindre 1,5 million ! L'histoire très ancienne de ce jeu, qui n'est connu qu'en Chine et au Japon, avait d'abord servi à Koei pour de nombreuses simulations qui ne sont sorties qu'en Asie. Mais là, avec la même histoire, ils en ont fait un jeu de combat très agréable, tellement même que l'on s'amuse sans avoir besoin d'en connaître les références historiques. Mis à part cela, le monde du jeu au Japon n'a pas vraiment de nouvelles très heureuses à nous apprendre, entre Bandai qui annonce la mort prochaine de la WonderSwan et le très populaire Star Ocean 3 qui voit sa carrière foudroyée par une histoire de bugs... S'il n'avait pas été buggé, nul doute que le jeu aurait déjà dépassé au moins les 800 000 exemplaires vendus. Et puis, n'oublions pas cette histoire de fusion administrative entre Sega et Sammy, sans compter toutes les mauvaises rumeurs qui traînent dans le milieu. Enfin, le mois de mars aura su comme toujours nous consoler avec son avalanche de blockbusters : FF X-2, Super Robot Taisen Alpha 2, VF4 Evolution, Soul Calibur II... Vous vous demandez certainement pourquoi tous les hits sortent à cette période : tout simplement parce que l'année fiscale japonaise s'arrête fin mars. Dernièrement, les jeux européens commencent à percer au Japon, comme Medal of Honor, Lord of the Ring, 007 Nightfire... Ils atteignent tous plus ou moins les 100 000 exemplaires en fin de vie, mais comme toujours, seules les versions Xbox de ces titres ne sortent pas chez nous. C'est quand même fou de penser qu'il y a 9 millions de Xbox dans le monde et seulement 380 000 au Japon. Heureusement, DOAX est assez populaire ! Il faut faire plus d'efforts au Japon, Mr Microsoft ! Si vous laissez la situation telle qu'elle est, les éditeurs japonais vont se désintéresser de la console ! Et je reste persuadé que pour la carrière mondiale de la Xbox, les jeux japonais restent indispensables ! Qu'en pensez-vous ?



Koji Aizawa

Made in Europe

GBA vs GBA SP

On reeeeeeefait le match !!!

Disponibilité : 28 mars 2003
Prix : 139 €
Contenu : Console + pile lithium + prise du chargeur

La GBA SP sera en vente au moment où vous lirez ces lignes. Vous êtes nombreux à vous demander s'il est judicieux de s'offrir une GBA SP alors que vous possédez déjà tous la portable dans sa mouture classique. En d'autres termes, la SP apporte-t-elle vraiment un confort de jeu sensible ? Quoi qu'il en soit, vous allez trouver le test complet de la nouvelle bécane de Nintendo dans les colonnes qui suivent. À vous de voir si la dernière-née de Nintendo va vous décider à craquer ou non.



Le design

Le parti pris esthétique est radicalement différent entre l'ancienne et la nouvelle GBA. La seconde arbore des courbes plus anguleuses en contraste avec la première, qui présente une forme très enfantine et arrondie. Tout n'est qu'une question de goût, mais l'aspect de la GBA SP impose incontestablement des lignes plus matures qui la destinent, selon Nintendo, à un public plus âgé. Car mine de rien, bien des adultes ont été freinés par son ancienne robe digne des meilleures créations estampillées « Fisher Price ». Contrairement à la GBA qui est constituée d'un seul bloc, la GBA SP bénéficie d'un écran pivotant qui peut se rabattre sur sa base à la manière de certains téléphones portables de bourgeois. Une fois repliée, la console ne forme plus qu'un carré de 8 cm x 8 cm doté d'une épaisseur de 2,4 cm, ce qui la rend extrêmement pratique pour être logée sans encombrement dans une simple poche de pantalon ! On est loin des 14,5 cm de la GBA classique... Bref, la GBA SP est un très bel objet qui en jette sévèrement au niveau du design avec son look de Pocket PC !



La GBA SP a gagné en maturité dans ses lignes esthétiques.

L'ergonomie





Explorons maintenant les propriétés ergonomiques des deux machines. Ce n'est pas une surprise, la GBA classique tient mieux entre les mains avec sa forme furieusement bien pensée. En revanche, la GBA SP propose un espace plus resserré entre la croix de direction et les boutons en façade, ce qui lui attribue une prise en main moins intuitive. Mais en y réfléchissant bien, cette configuration ne fait qu'augurer un retour aux sources vers la préhistorique Game Boy noir et blanc ! En effet, on y retrouve les mêmes habitudes de maintien, avec toutefois de nouveaux facteurs à gérer : les 2 boutons de la tranche de la portable ! Heureusement, on s'habitue rapidement à cette nouvelle ergonomie, même si elle oblige nos index à se fléchir davantage pour atteindre les touches L et R. Autrement, la croix de direction et les 4 boutons de la GBA SP sont complètement différents de la GBA classique. La croix est moins en relief et jouit de courbes adoucies, de même que pour les autres boutons de la console, qui sont bien enfoncés dans la coque. Une fois encore, la maîtrise de la croix nécessite un petit temps d'adaptation avant de pouvoir effectuer sans problème des « Dragon Punch » à Street Fighter. Les touches s'annoncent aussi plus réactives, ce qui fait que vous augmenterez très sensiblement vos performances à un FILA Decathlon par exemple ! La classe !

en bref



L'INVENTION DU MOIS

Quelle trouvaille lumineuse : un prêtre allemand a eu l'idée originale de brasser de la bière dans un vieux lave-linge pour abreuver à moindres frais les groupes de jeunes qu'il emmène en sortie. « Tout ce qu'il me fallait, c'était quelque chose pour chauffer et remuer le mélange. Pourquoi pas une machine à laver ? », a déclaré Michael Fey, 45 ans, curé catholique de Duisbourg.



Télex

Codemasters annonce que trois de ses jeux PSone (Colin McRae Rally 2.0, TOCA World Touring Car et Roger Lemerre – La Sélection des Champions 2002) sont désormais disponibles au prix de 15 €.

LES NINJAS SUR LA TOILE

Le site d'Activision consacré à Tenchu 3 prend de plus en plus d'ampleur chaque jour. À l'heure où vous lirez ces lignes, vous devriez y trouver de nombreux éléments particulièrement intéressants si vous êtes fan : des infos concernant le jeu, bien sûr, mais également des téléchargements exclusifs, des liens vers des sites de fans, etc. À voir ! www.tenchuwrath.com

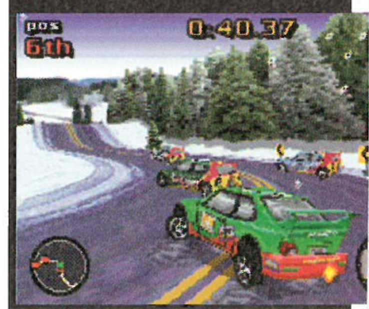


Télex

Spiderman – The Movie sort en gamme Platinum sur PS2 le 28 mars. Vous pourrez donc, à cette date, vous procurer le jeu pour 29,99 €. De quoi combler les fans du tisseur.

LA GBA AU TOP

Après V-Rally 3, c'est au tour de Kemco de nous pondre un jeu de rallye qui semble plutôt efficace. Entièrement en 3D, les sensations de vitesse sont sublimes et les 10 rallyes proposés totalement réussis. Avec plusieurs voitures au choix et de nombreux paramètres de réglage, Top Gear Rally risque de faire parler de lui sur la petite GBA !



en bref

LE CHANT QUI FAIT PEUR

Le *Rodong Sinmun*, journal du parti communiste nord-coréen, assure que si le pays est attaqué, il utilisera une arme redoutable : un chant patriotique dont les effets devraient emplir le cœur des « impérialistes et les ennemis d'une terreur mortelle ». À mon avis, ils ont dû regarder la Star Academy avant d'arriver à cette conclusion !

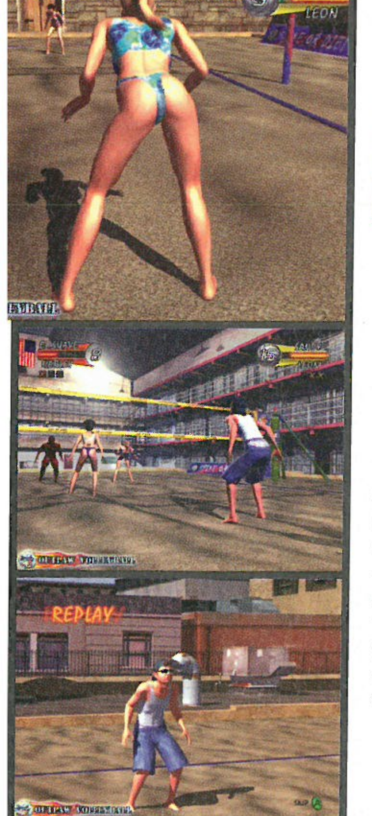


Télex

Toujours dans la série baisse de prix, signalons celle de Star Wars Rogue Leader, sur GameCube, qui est disponible depuis plusieurs semaines au prix de 39,99 €.

SMASH, SEX AND SUN

Surfant sur la vague ludico-sexy des jeux de ballon en petite tenue sur la plage, TDK annonce la sortie cet été d'Outlaw Beach Volley sur Xbox. Ici, pas de faux-semblants, on nous annonce clairement la couleur : « Lorsque ce jeu de volley-ball sortira avec ses décors dynamiques, son sable déformable, ses jolies bimbos et sa bande de poseurs, vous pourrez vous attendre à quelques bouffées de chaleur. » Il suffit de jeter un coup d'œil aux photos que l'on nous a fournies pour en être convaincu...



L'écran

Du côté de l'écran, la GBA se fait logiquement annihiler les doigts dans le nez par la GBA SP ! C'est la raison pour laquelle il sera plus judicieux de comparer la qualité de l'écran de la GBA SP avec celle d'une GBA classique kitée avec un Afterburner des familles. Le verdict est là aussi sans surprise : le rétro-éclairage est plus uniforme sur la SP, avec une définition plus propre et un contraste très harmonieux. La raison de cette victoire écrasante s'explique par le fait qu'il est quasiment impossible de monter un kit Afterburner sans laisser des tonnes de fragments de poussière sous l'écran (même avec une bombe de nettoyage à air liquide !) ou créer par inadvertance de monstrueuses traces de rayures sur le filtre que vous devez poser à l'intérieur de la console. De plus, le second écran que vous devez fixer utilise un adhésif qui peut faire apparaître des bulles d'air, sans parler de sa texture en croisillons qui altère la définition de l'image et supprime toutes les finesses de dégradés des teintes. En substance, nous vous conseillons, vu l'effort de montage déployé (il faut scier la coque, être le roi de la soudure, manipuler soigneusement le circuit imprimé, mettre en place l'interrupteur...) pour installer un kit de rétro-éclairage, de revendre votre GBA et de vous procurer une GBA SP !



Simulation du rendu graphique sur GBA SP.



Simulation du rendu graphique sur GBA Afterburner.

Le son

La sortie casque a disparu dans la version SP (un adaptateur peut être acheté séparément), mais la qualité de son enceinte est meilleure que celle de la GBA classique. La membrane ne sature plus lorsque l'on règle le volume au maximum, ce qui est une amélioration en soi. Et puis, la puissance du son en façade est désormais plus pêchue, avec une balance plus judicieuse entre les aigus et les graves. Pour vous dire, même le son de Street Fighter Alpha 3, qui était un peu compressé en termes de qualité, passe ici comme du petit lait ! Un régal pour les cages à miel !



Les plus

- Écran rétro-éclairé d'excellente qualité.
- Un meilleur son.
- Un design classieux.
- Plus de piles à acheter grâce à la batterie au lithium !
- Une touche pour activer ou désactiver le rétro-éclairage.
- Une autonomie de 10h avec l'éclairage et 18h sans !

Les moins

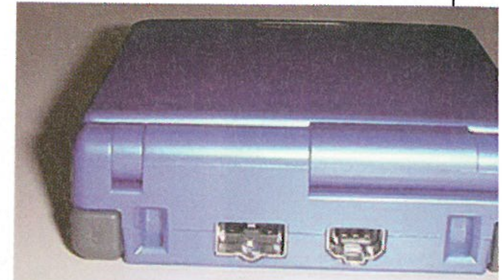
- Un adaptateur casque à acheter séparément.
- Nécessite un nouvel apprentissage de la croix pour les jeux de baston.
- Les mêmes caractéristiques techniques internes.



Moralité

À la lecture de ces différents comparatifs, la conclusion nous apparaît évidente : bien sûr que vous devez revendre votre ancienne GBA pour acquérir la sublime GBA SP ! L'écran rétro-éclairé est d'excellente qualité et vous fera redécouvrir la totalité de votre ludothèque ! Mais franchement, même s'il est possible de désactiver l'éclairage via un interrupteur, il sera difficile de s'en passer après y avoir goûté ! De plus, l'objet est classieux et on ne risque plus de rougir de honte dans le métro en sortant de sa poche l'ancienne portable au design « infantilisant » ! Et puis, cerise sur le gâteau : le principe du chargeur et de la batterie au lithium (dernière génération sans mémoire !) supprime définitivement les achats supplémentaires de piles, ce qui allège le joueur de coûts financiers supplémentaires. Au final, on ne regrettera que l'absence dans le pack du casque pour le son. En somme, la GBA SP, c'est de la balle !

Kendy



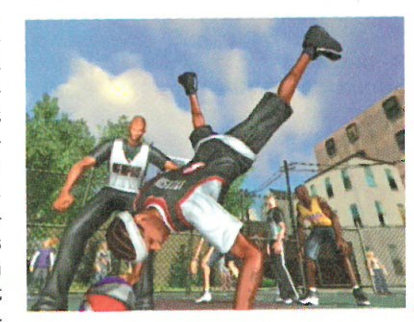
La console bénéficie d'un nouveau port pour le chargeur de batterie !

NBA Street Vol. 2

Les animations sont toujours aussi réussies.

Dans le précédent numéro, nous faisions part de notre enthousiasme à propos de la bêta de Def Jam Vendetta. Cette fois, c'est au tour de la preview de NBA Street Vol. 2 de nous impressionner. Il est clair que les développeurs canadiens de la branche alternative d'EA maîtrisent les entrailles de la PS2. Ce NBA Jam-like bénéficie de graphismes d'une finesse inhabituelle, que ce soit pour les playgrounds vraiment super détaillés ou pour la modélisation des stars de la NBA. L'autre bonne surprise vient des animations : variées, parfaitement décomposées, « blendées » avec talent... Bref, techniquement, ça le fait. Le gameplay, quant à lui, reste évidemment dans la lignée de celui du premier opus : on met le réalisme au placard pour des rencontres en trois contre trois ultra-speeds à base de dunks d'extraterrestre et de feintes improbables complètement délirantes. Sans avoir évolué de manière spectaculaire, le gameplay propose quand même quelques nouveautés intéressantes : les techniques sont plus nombreuses (plus d'une quarantaine), on note l'apparition de contre-tricks, d'écran et de prise à deux. L'utilisation du gamebreaker (la spéciale qui permet de marquer à coup sûr), quant à elle, est devenue plus tactique puisque vous pourrez soit le déclencher tout de suite, soit le conserver pour en obtenir un plus puissant ou bien annuler celui de l'adversaire. Reste que le rythme de jeu gagnerait à être un poil moins frénétique pour pouvoir exploiter de manière maîtrisée les subtilités de jeu, car mine de rien, pour de l'arcade, on en compte pas mal ! Ah, si seulement EA Sports pouvait confier la réalisation du prochain NBA Live à cette équipe de développement !

Willow



Une finesse graphique impressionnante.

Éditeur : EA Sports Big • **Machine :** PlayStation 2
Sortie en Europe : Mai 2003

Rygar The Legendary Adventure



Les invocations sont souvent radicales pour les adversaires.

Il est vrai que ces derniers temps, le style péplum est à l'honneur avec plusieurs titres qui mettent en scène des Macistes huilés de la mort. Après Ben Hur et Circus Maximus, c'est au tour de Rygar de faire une tentative antique sur PS2. Dès les premières images du jeu, on ne peut s'empêcher de faire un rapprochement avec le premier volet de Devil May Cry tant les décors sont d'une beauté à couper le souffle. Puis, on ne sait par quelle magie noire, certains environnements sont fades, voire décevants. Mais rassurez-vous, l'ensemble reste très fin avec une touche de Final Fantasy. Empreint de mythologie, vous incarnerez Rygar, un valeureux guerrier qui devra porter secours à la charmante princesse Argos. Grâce au Discarmor, sorte de bouclier projectile relié par une chaîne, les différents ennemis et autres boss, qui pourraient sortir tout droit de l'imagination d'Homère, n'auront pas la vie belle. D'autant plus que Rygar pourra invoquer des créatures fantastiques qui l'aideront à faire plier ses adversaires. Techniquement, ce titre manque malgré tout de profondeur et pèche souvent par des angles de caméra capricieux qui nuisent à une bonne lecture des niveaux. Reste maintenant à savoir si l'intérêt intrinsèque du jeu suivra. Pour l'instant, l'ensemble est assez vide et manque d'action. Alors, si comme Willow, « tu aimes les combats de gladiateurs (?) », Rygar est un titre à surveiller de près. Au demeurant, ne vous attendez pas à un chef-d'œuvre ni à un titre qui révolutionnera le genre action/aventure.

Mister Brown

Éditeur : Wanadoo Edition
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : 14 mai 2003





La destruction des éléments du décor libérera de nombreux bonus.





LA JUSTICE DES HOMMES

Les autorités d'une prison yougoslave ont condamné à mort deux chiens de garde jugés responsables de la fuite de cinq prisonniers. Les deux Sarplaninac, une race serbe célèbre, ont été déclarés coupables de ne pas avoir aboyé et attiré l'attention des gardiens pendant la cavale des détenus. Les deux fautifs ont été abattus à la fourrière locale.



Télex

Noos, fournisseur d'accès Internet par le Câble, et Microsoft s'associent pour le lancement européen du Xbox Live. On vous en dira certainement davantage le mois prochain... www.noos.fr

FISHER EN LIVE

Grâce au Xbox Live, utilisable depuis le 14 mars, une nouvelle mission est disponible en téléchargement gratuit pour le jeu Splinter Cell. Cette dernière, appelée Kola Cell, sera centrée sur l'action et vous devrez y réussir quatre objectifs différents. Voilà une utilisation probante du Xbox Live qui démontre, avec de telles initiatives, tout son intérêt.

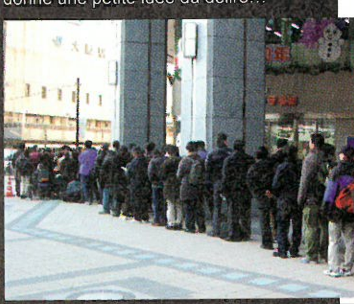


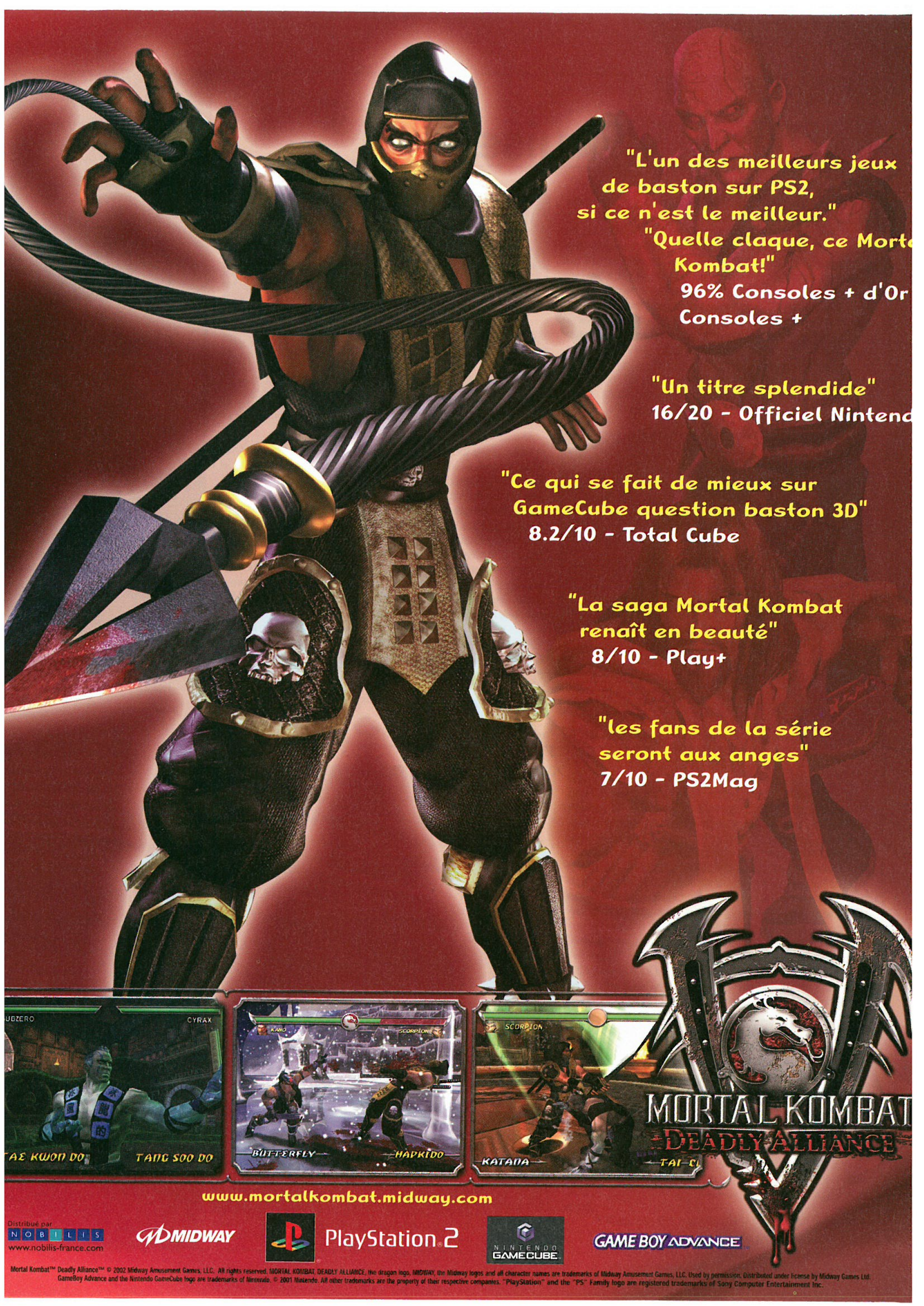
Télex

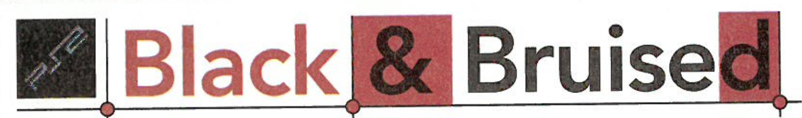
Dans le prochain numéro de Joystick (147), vous pourrez découvrir les MP3 de Ritay, un lecteur qui compose des musiques franchement rigolotes. Des jeux vidéo aux Pokémon, tous les sujets graves sont abordés...

À LA QUEUE LEU LEU...

À l'occasion de la sortie de la Game Boy SP au Japon, le 14 février, les joueurs nippons, fidèles à leur tradition de fous furieux super patients, ont squatté durant des heures devant les magasins avant leur ouverture. Quant à ceux qui sont arrivés en journée, ils ont dû faire la queue... La preuve ici avec cette image, qui vous donne une petite idée du délire...




"L'un des meilleurs jeux de baston sur PS2, si ce n'est le meilleur."
"Quelle claque, ce Mort[…] Kombat!"
96% Consoles + d'Or
Consoles +
"Un titre splendide"
16/20 - Officiel Nintend[…]
"Ce qui se fait de mieux sur GameCube question baston 3D"
8.2/10 - Total Cube
"La saga Mortal Kombat renaît en beauté"
8/10 - Play+
"les fans de la série seront aux anges"
7/10 - PS2Mag
CYRAX
TAE KWON DO
TANG SOO DO
KANO
SCORPION
BUTTERFLY
HAPKIDO
SCORPION
KATANA
MORTAL KOMBAT
DEADLY ALLIANCE
www.mortalkombat.midway.com
Distribué par
NOBILIS
www.nobilis-france.com
MIDWAY
PlayStation 2
NINTENDO GAMECUBE
GAME BOY ADVANCE
Mortal Kombat™ Deadly Alliance™ © 2002 Midway Amusement Games, LLC. All rights reserved. MORTAL KOMBAT, DEADLY ALLIANCE, the dragon logo, MIDWAY, the Midway logos and all character names are trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission. Distributed under license by Midway Games Ltd. GameBoy Advance and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo. All other trademarks are the property of their respective companies. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



Black & Bruised

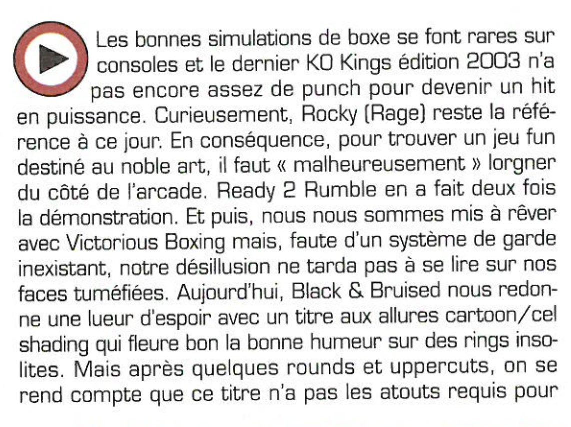
Les bonnes simulations de boxe se font rares sur consoles et le dernier KO Kings édition 2003 n'a pas encore assez de punch pour devenir un hit en puissance. Curieusement, Rocky (Rage) reste la référence à ce jour. En conséquence, pour trouver un jeu fun destiné au noble art, il faut « malheureusement » lorgner du côté de l'arcade. Ready 2 Rumble en a fait deux fois la démonstration. Et puis, nous nous sommes mis à rêver avec Victorious Boxing mais, faute d'un système de garde inexistant, notre désillusion ne tarda pas à se lire sur nos faces tuméfiées. Aujourd'hui, Black & Bruised nous redonne une lueur d'espoir avec un titre aux allures cartoon/cel shading qui fleure bon la bonne humeur sur des rings insolites. Mais après quelques rounds et uppercuts, on se rend compte que ce titre n'a pas les atouts requis pour satisfaire les fans de cette discipline apparue au début du XVIIIe siècle. Si les attaques sont plutôt bien réalisées, le système de garde est peu efficace, notamment lorsque votre adversaire réussit à obtenir un bonus explosif. En effet, une vingtaine d'items pourra être obtenue (combo, poison, poings de feu...) qui vous permettra de terrasser plus rapidement les autres prétendants au titre. Au final, Black & Bruised ne ressemble plus à un jeu de boxe mais à un titre dans lequel il faut marteler le plus rapidement possible le pad. Sans véritable technique, ce titre risque donc bien de voir son intérêt durer aussi longtemps qu'un combat entre Tyson et Clifford !

Mister Brown

Éditeur : Majesco Sales • Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : 9 mai 2003



Tant que votre boxeur n'est pas touché, à l'instar de tous les bonus, celui-ci reste actif temporairement.





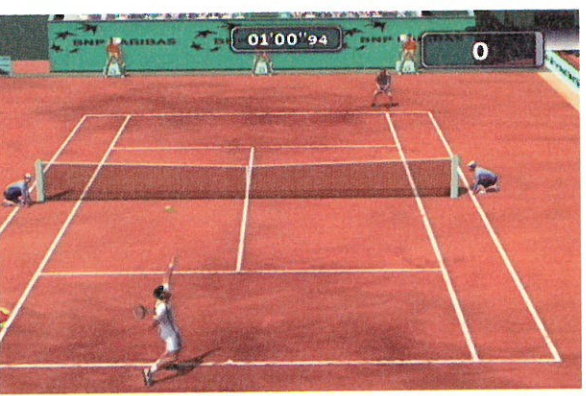
Au fil du combat, les déformations faciales seront visibles.

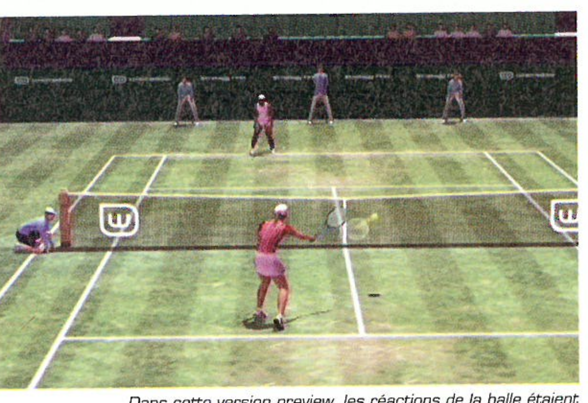
Roland Garros 2003

On ne change pas une équipe qui gagne. Ni une licence qui rapporte. Carapace, avec Roland Garros 2003, reprend les bases de la version 2002 en lui appliquant tout de même un cachet beaucoup plus arcade. Question modes de jeu, on trouve une pléthore de possibilités : Arcade, Tournoi, Entraînement, épreuves imposées, etc. Bref, il y a tout ce qu'il faut mais comme d'habitude, ce qui intéresse ici les vrais joueurs, c'est de savoir ce que vaut cette simulation question jouabilité. Bon, pour tout dire, la version que nous avons eue entre les mains n'était pas terminée, et nous avons eu droit aux classiques : « Bon, alors ça, ça va changer. Et puis ça aussi. Sinon évidemment, y aura plus ce bug, etc. » Donc impossible d'émettre un avis. Cela dit, nous avons tout de même eu un aperçu de ce qui nous attend. D'abord, les mouvements des joueurs sont plus vifs, plus réactifs. Les échanges se révèlent rapides et il y a dans cette version 2003 une énergie débordante, presque communicative. Du côté des têtes connues, les aficionados seront ravis de retrouver Safin, Corretja, Paul-Henri Matthieu ou encore Justine Hénin. Reste tout de même, au final, une version preview pleine de bugs (réactions de balles super improbables, animations manquantes, réactions trop lentes ou trop rapides...) sur laquelle les développeurs vont devoir encore beaucoup travailler. Espérons qu'ils soient véritablement très inspirés pour que le jeu Roland Garros, enfin, ne fasse pas uniquement figure de licence juteuse...

Chris

Éditeur : Wanadoo • Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Mai 2003





Dans cette version preview, les réactions de la balle étaient encore souvent trop facétieuses.

en bref



PLUS FORT QUE SARKO !

Une ville brésilienne a décidé d'interdire les « baisers forcés » lors du carnaval pour protéger les festivalières de certains assauts masculins. Depuis cinq ans, des groupes d'hommes ont pris l'habitude de couvrir les passantes de baisers contre leur gré. Les contrevenants s'exposeront donc désormais à des poursuites pour agression sexuelle, violence physique et « humiliation illégale ».



ONIMUSHA 3, ALIAS LES VISITEURS !

Attention, brève de toute dernière minute ! Capcom vient officiellement de dévoiler les premiers détails d'Onimusha 3. On y apprend le retour d'Akechi Samanosuke, l'utilisation d'environnements en full 3D... ainsi que l'apparition d'un second personnage, Jacques Bran, incarné par... (roulements de tambour !) Jean Reno ! Non, vous ne rêvez pas. Plus fort encore, l'aventure débuterait au Japon en 1582 avant de se poursuivre à Paris en 2004 ! Waaaaa. Nous vous laisserons un mois pour méditer sur cette nouvelle direction métaphysique. Notez aussi que Capcom a annoncé un second titre : Onimusha Buraiden, plus axé jeu de baston pur à la Power Stone. Capcom exploite son filon, comme c'est étonnant.



6 CHEFS-D'ŒUVRE DE L'ANIMATION JAPONAISE POUR LA PREMIÈRE FOIS EN DVD VIDEO

THE WIND OF AMNESIA

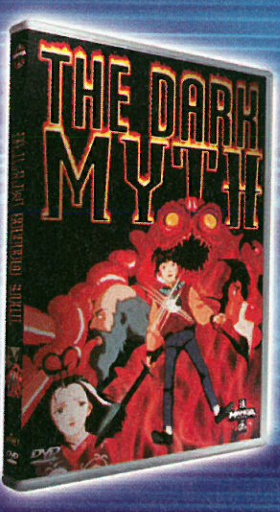
Un vent étrange
a soufflé sur la Terre,
ôtant la mémoire
à l'humanité toute entière.
Sauf à un jeune garçon,
Waturu...

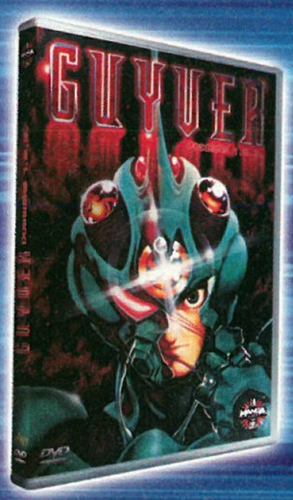
AD POLICE

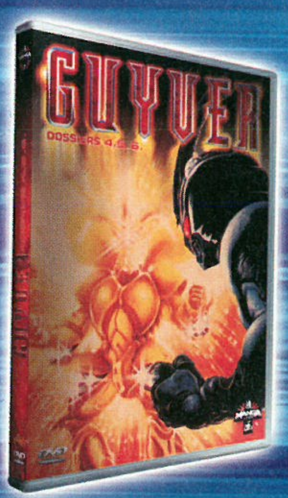
Episode 1,2 & 3

Les humains semblent
avoir perdu le contrôle
des androïdes...
Heureusement, l'unité
spéciale ADvanted
POLICE veille...









ET DÉJÀ 41 TITRES DISPONIBLES DANS LA COLLECTION "LES ESSENTIELS"



Batman Dark Tomorrow





Tiens, un revenant. Ce titre dédié à l'homme chauve-souris n'avait pas donné de nouvelles de lui depuis le salon de l'E3 ! Autant dire que ça faisait un bail. Pour la petite histoire, à cette époque, Batman Dark Tomorrow ne nous avait pas laissé un souvenir impérissable. Petite parenthèse au passage, à part Angel, je me demande bien qui peut triper sur ce personnage : il n'a aucun pouvoir, il rechigne à tuer les criminels de peur de tomber dans le piège de la violence gratuite… Tafiole va ! Rien à voir avec Spawn ! Hum, mais revenons à nos chauves-souris. Dans ce jeu basé sur le comics *Dark Knight Detective*, Batman va devoir une fois de plus affronter la racaille de Gotham pour sauver le commissaire Gordon. Pour mener à bien cette mission, les développeurs de Kemco ont mis à votre disposition toute une panoplie de gadgets : Batarang pour assommer les adversaires à distance, menottes pour les immobiliser, grappin pour swinger de building en building, bombes fumigènes… Bruce Wayne pourra en outre filer des beignes et des kicks. Classique pour un super-héros qui ne possède pas de X-Factor. La furtivité étant furieusement à la mode ces derniers temps, notre homme aura également la possibilité de marcher sur la pointe des orteils comme Gros Minet et de se plaquer contre les murs. Si, visuellement, ça se tient, notre version bêta GameCube présentait encore quelques défauts : les contrôles analogiques ne sont pas assez « smooth », ce qui rend les déplacements de Batman légèrement poussifs, les sauts manquent un peu de précision et il faut vraiment se placer au millimètre près pour ouvrir une porte. On regrettera également le passage obligé par le Batarang pour avoir accès à une vue subjective (les angles fixes à la MGS ne facilitant pas toujours les phases d'infiltration). Pas très pratique. Soyons optimistes, tout ça devrait être corrigé en temps et en heure. Suite au prochain épisode…

Willow

Éditeur : Nobilis • **Machines :** Xbox, GC et PS2
Sortie en Europe : Avril 2003 (septembre sur PS2)



Après avoir assommé vos adversaires, vous devrez les menotter.

Batman n'a pas de X-Factor mais c'est un acrobate !





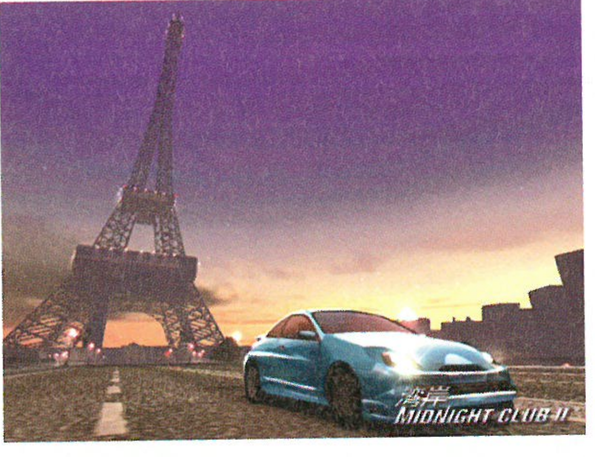
Midnight Club II

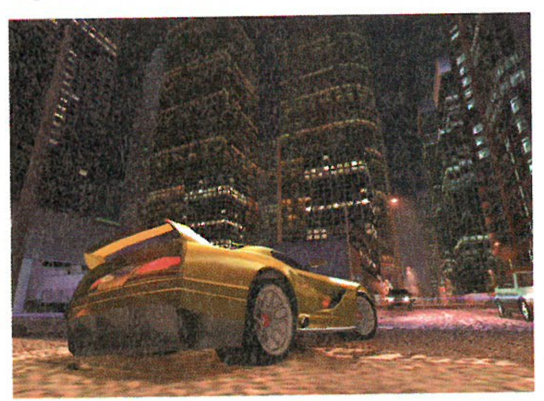
Développé par Angel Studios (désormais connu sous le nom de Rockstar San Diego), Midnight Club II fait partie de ces séries pas très connues sur lesquelles les éditeurs et développeurs concentrent pourtant la plupart de leurs efforts. L'air de rien, ce titre pourrait donc faire pas mal parler de lui. Midnight Club II vous propose deux menus principaux : un mode Arcade et un mode Carrière. Ce dernier se révèle assez intéressant car il bénéficie d'un réel effort de mise en scène. Vous commencez votre aventure dans les rues de Los Angeles et faites la connaissance d'un personnage sympathique qui va vous initier aux joies des courses de rue. À « partchir » de là, vous comprendrez sans mal comment est construit le jeu : vous participez à des épreuves, conduisez différents véhicules, croisez tout un tas de personnages, voyagez dans plusieurs villes du globe, etc. Bref, le jeu parfait pour les pilotes globe-trotters. Notez d'ailleurs que Paris a ici été modélisée (enfin, j'me comprends). Vous pourrez donc faire la course sur certains grands boulevards en essayant de reconnaître, ici ou là, quelques monuments célèbres. Totalement dédié au fun, Midnight Club II propose une conduite nerveuse et pas toujours franchement réaliste. Les adeptes d'accélérations à la nitro ou de conduite sur deux roues seront aux anges. En parlant de deux roues, notez que vous pourrez également conduire des motos, histoire d'élargir votre éventail de sensations fortes. Bref, du concentré de pur bonheur pour peu que le jeu, espérons-le, tienne vraiment toutes ses promesses…

Chris

Éditeur : Take 2 • **Machine :** PlayStation 2
Sortie en Europe : Avril 2003

Quel plaisir de déambuler dans les rues de Paris, près de la Tour Eiffel.





en bref



57 ANS DE RÉPIT

Sir Isaac Newton, scientifique et théologien, a consacré plusieurs milliers de pages à un décodage de la Bible visant entre autres à définir avec précision la date de la fin du monde. D'après ses écrits, seules 57 années nous séparent de l'apocalypse, si l'on en croit ses calculs effectués au 17e siècle. Ça craint du boudin…



Télex

Fin février, lors des « Interactive Entertainment Awards » (Las Vegas), Electronic Arts a remporté 13 des 30 prix en compétition. Battlefield 1942, notamment, a été élu meilleur jeu de l'année sur PC.

DRIVE OR DIE

À signaler chez Ubi : la sortie imminente de Downtown Run sur PS2. Dans la série jeu de course/arcade, ce titre fait assez fort et ravira surtout les accros de conduite nerveuse, rythmée et un peu folle. Ici, nul besoin d'être un dieu du volant pour se lancer sur la piste. Il suffit de savoir à peu près tourner dans les virages et de ramasser les bonus –nombreux– que vous trouvez sur la route (bombes, clous sur la piste, boost, bouclier, etc.). Notez que le jeu sera proposé au prix de 30 €.

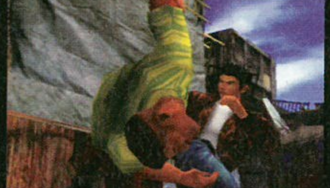



Hong-Kong, une ville de 7 millions d'habitants
parmi lesquels l'homme qui a tué votre père...
Mais seul un homme sait pourquoi. Et seule une femme
peut vous aider à les retrouver.

Shenmue II™

Au commencement était la vengeance.








Inclus le DVD vidéo "Shenmue. Le film"





www.xbox.com/fr/shenmue2/



Made in Europe

Conflict Desert Storm

En voilà un jeu bien sympathique qui pourrait catalyser le très belliciste George « Dubya » Bush devant son écran de télévision, faute de pouvoir tester immédiatement ses nouvelles armes meurtrières (bombes à micro-ondes, projet HARRP...) sur une population déjà affaiblie économiquement... Bref, le plus farouche des Illuminatis pourra donc prochainement goûter sur GameCube à Conflict Desert Storm, le fameux titre d'action/tactique de SCI sorti initialement l'été dernier sur PS2. Bête portage oblige, le soft ne proposera aucune nouveauté en sus, si ce n'est un meilleur rendu des explosions, à en croire l'annonce de l'éditeur dans son dossier de presse. Mouaip... En d'autres termes, les Irakiens devraient donc pouvoir mourir de façon plus soignée ! Quelle classe... On aura droit aux habituels « features » de la mouture PS2, à savoir un total de 15 missions truculentes pour faire fuir Saddam hors de son bunker, la possibilité d'effectuer des actions furtives et coordonnées en dirigeant en temps supra-réel une escouade de soldats ricains ou anglais spécialisés (sniper, démolition, électronique...). Sans oublier des missions guerrières de diverses natures : assauts, sabotages, sauvetages, reconnaissances... Bref, une version identique dans le fond et légèrement améliorée dans la forme. À quand une suite intitulée « WW3 : Back to the Gulf » ?


Où ça nous mène, la folie des hommes ?

Il sera possible de jouer en mode Coopératif grâce à l'ancestrale technique de l'écran splitté !

Kendy

Éditeur : Big Ben Interactive • **Machine :** GameCube
Sortie en Europe : Été 2003




Abattez le Chinois dans son mirador ! Qu'il crève !

CT Special Force 2
Back to Hell



Amis de la poésie, préparez votre stock de piles pour pouvoir prochainement goûter à cette suite de CT Special Force. Il s'agira toujours d'un soft d'action à la Metal Slug, dans la plus pure tradition des shoots des salles d'arcade des années 90. Vous pourrez incarner au choix l'un des 4 soldats (Stealth Owl, Raptor, Aquila One, Avenger) de la fameuse organisation du SWAT, dont la mission principale consistera toujours à éradiquer tous les renégats pullulant sur l'écran de votre ch'tite GBA. Pour ce second opus, le studio LSP a ingéré toutes les critiques émises à l'encontre du premier volet pour nous pondre une suite placée sous le signe du progrès. Ainsi, il sera désormais possible de tirer en diagonale sur ses ennemis tout en se déplaçant, mais également de bénéficier d'un niveau de difficulté plus progressif comparé aux challenges titanesques que proposait CT SF premier du nom.

Il existe également des séquences de shoot-them-up en hélico !

Les phases de jeu seront aussi plus variées, avec notamment des passages de tir au snipe, de shoots sauvages en hélicoptère ou encore de sauvetage de ressortissants. De plus, le titre nous promet une durée de vie sensiblement plus importante, avec 20 stages hétéroclites dispatchés dans 5 environnements guerriers à la plastique très réussie. Bref, CT Special Force 2 risquera de séduire les joueurs se réclamant du « noyau dur », d'autant plus qu'il disposera d'un mode multijoueur en duo via l'increvable câble Link.

Kendy

Éditeur : LSP • **Machine :** Game Boy Advance
Sortie en Europe : Mai 2003

en bref

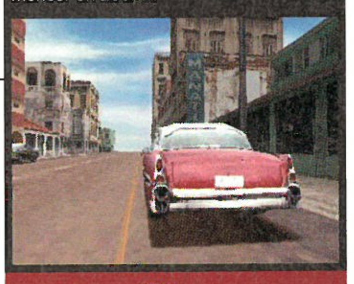


LE RUSTRE DU MOIS
Un Allemand a été jugé coupable « d'ingratitude grossière » par un tribunal pour avoir à maintes reprises traité son épouse de « folle bonne à aller à l'asile », elle qui lui avait fait cadeau de 21 000 euros. Le couple s'est depuis séparé mais l'homme refuse toujours de restituer la somme, accusant son ancienne femme d'avoir entamé en premier les hostilités.



Télex
Nintendo envisage la possibilité de sortir StarFox 2 sur Game Boy Advance. Rappelons que le jeu avait été annulé sur Super NES, et vu que les deux machines se ressemblent...

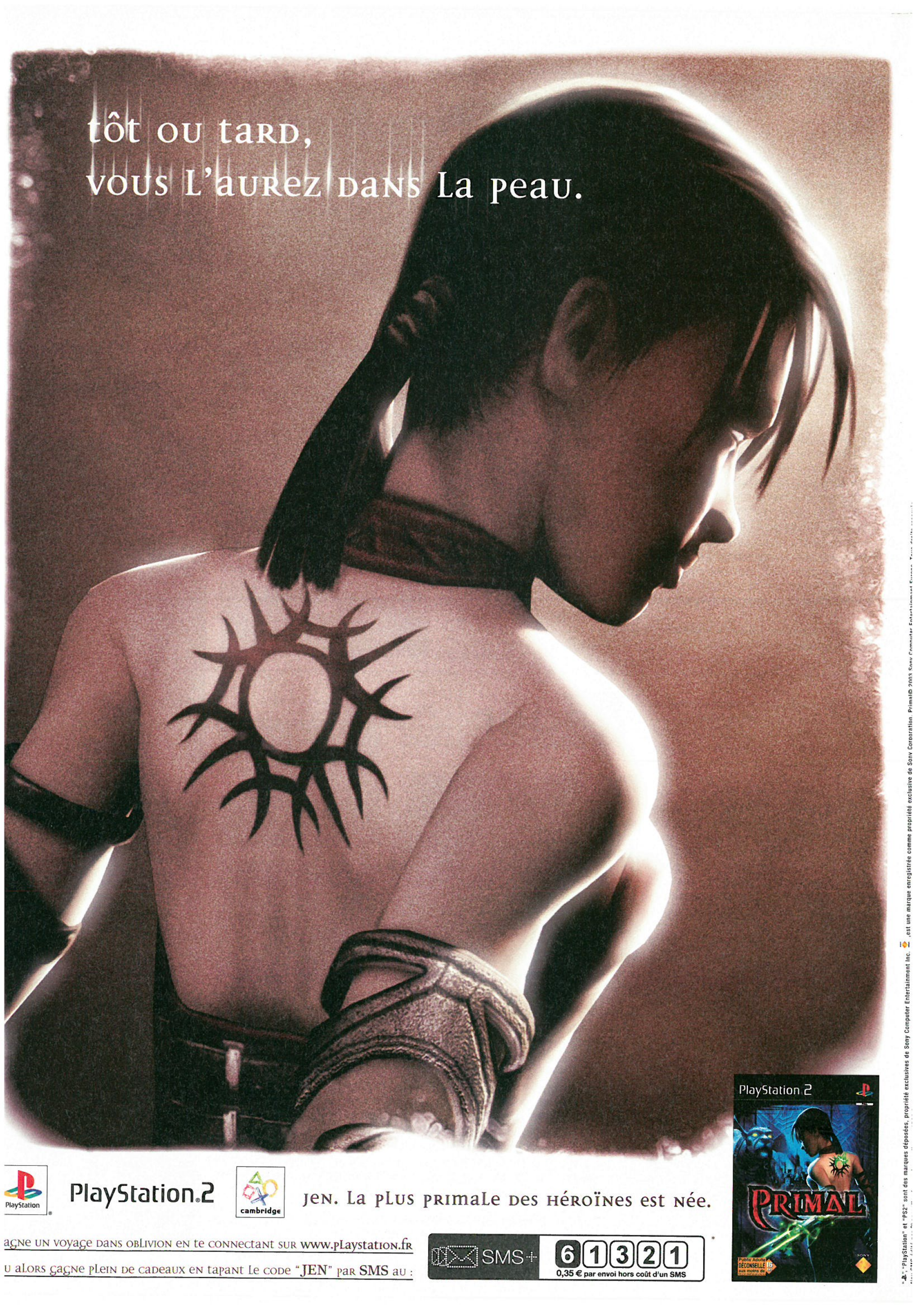
TAXI DRIVER
Infogrames a cédé les droits de la licence du jeu Driver à Constantin Film, un groupe allemand spécialisé dans le cinéma. Une de ses branches, Impact Pictures, sera responsable de la réalisation du film. C'est Paul Anderson (*Resident Evil*) qui est pressenti pour en être le réalisateur. Ah oui, j'oubliais : le tournage du film devrait commencer en 2003...



Télex
Sony semble intéressé par le marché énorme que représente la Chine, et il pourrait bien proposer la PlayStation 2 dans ce (grand) pays d'ici la fin de l'année. Un milliard de PS2 vendues, ça le ferait...

SUPER PROF
GTO (Great Teacher Onizuka) est un manga drolatique et décalé qui raconte les aventures d'un jeune bon à rien (en apparence) qui révèle au fond de lui un grand cœur et une droiture exemplaire. Il vient en aide aux autres de façon très particulière parfois... Greg est super fan de la série, et Pika vient de sortir le volume 24 (sur 25). Bref, si vous ne connaissez pas, c'est le moment ou jamais ! (192 pages, 6,95 €)





tôt ou tard,
vous l'aurez dans la peau.
PlayStation 2
PRIMAL
PlayStation
PlayStation.2
cambridge
JEN. La plus primale des héroïnes est née.
agne un voyage dans oblivion en te connectant sur www.playstation.fr
u alors gagne plein de cadeaux en tapant le code "JEN" par SMS au :
SMS+ 61321 *
0,35 € par envoi hors coût d'un SMS
"PlayStation" et "PS2" sont des marques déposées, propriété exclusives de Sony Computer Entertainment Inc. , est une marque enregistrée comme propriété exclusive de Sony Corporation. Primal© 2003 Sony Computer Entertainment Europe.

Made in Europe

State of Emergency

XBOX

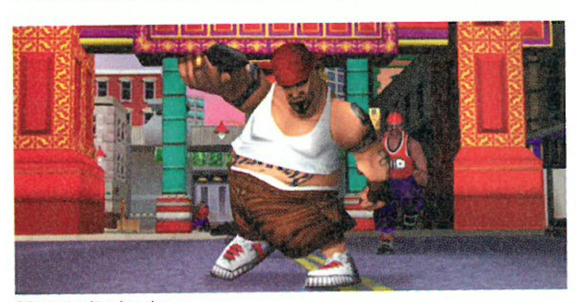
Pour ceux qui ont la mémoire courte, sachez que State of Emergency est le jeu de Rockstar Games qui a pour thème les émeutes urbaines. Sorti il y a un an sur PS2, le voilà fin prêt pour débarquer sur Xbox via une truculente conversion qui nous promet encore de nouvelles réjouissances. Du point de vue de la réalisation technique, le soft bénéficiera d'une animation en 60 images par seconde (contre 30 sur PS2 !). Il sera aussi désormais possible de ripper ses CD musicaux favoris pour pouvoir les écouter à loisir durant vos parties, le tout restitué en Dolby Stéréo 5.1 s'il vous plaît ! Mais la grande nouveauté résidera tout de même dans la présence d'un mode multijoueur de 1 à 4 joueurs, qui disposera de nombreuses options de jeu : le Deathmatch, qui vous fait affronter vos adversaires dans une lutte acharnée en vous offrant la capacité de former votre gang de civils en temps réel ; le mode Chaos, qui consiste à trucider un maximum de personnes en temps limité ; le Survivor, qui, comme l'indique son titre, vous propose tout simplement de rester le plus longtemps possible en vie en faisant face à de nombreuses agressions… À savoir que le soft contiendra exactement la même campagne solo que la mouture PS2, avec des missions de « molestage », d'escorte ou encore de protection ! En substance, on aura encore affaire à un titre irrévérencieusement ludique !

Kendy

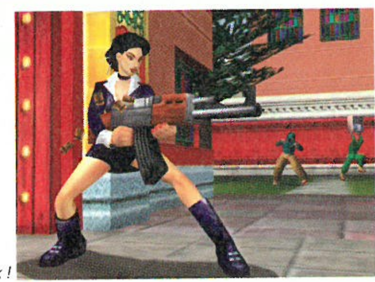
Éditeur : Rockstar Games • Machine : Xbox
Sortie en Europe : Été 2003



Les chiens du capital en pleine action de répression !



Matez la dégaine du Chicanos de service !!!



Ça déchire, vieux !

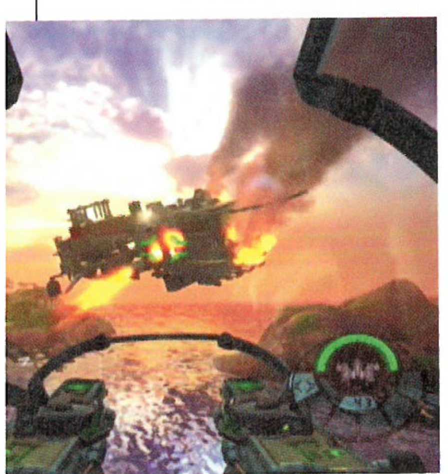
Yager



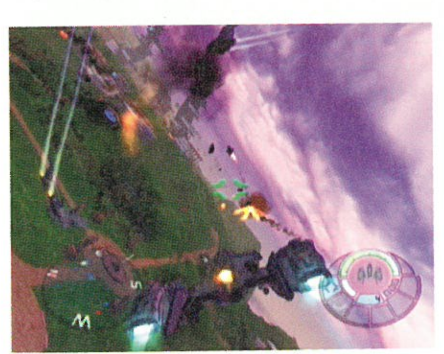
Depuis notre Avant-Première d'il y a neuf mois, Yager était, semble-t-il, tombé dans une « warp zone »… L'équipe de développement allemande a sans doute voulu s'accorder un petit délai pour améliorer son bébé, mais voici qu'une première version jouable débarque enfin à la rédaction ! Miracle ! Histoire de vous rafraîchir la mémoire, sachez qu'il s'agit d'un shoot futuriste assez classique, dans lequel vous incarnerez Magnus Tide, un pilote de combat indépendant qui s'apprête à s'impliquer dans un conflit super tendu entre grosses corporations. Votre vaisseau propose deux types de maniement distincts. En mode combat, il permet de se déplacer plus rapidement et d'éviter les tirs ennemis. En mode stationnaire, il est plus lent mais offre une meilleure mobilité, avec par exemple la possibilité de se déplacer latéralement. Certains niveaux vous mettront également aux commandes de tourelles de sécurité, mais la plupart du temps, il s'agira d'escorter un vaisseau, de protéger une position ou encore d'effectuer un bombardement. La scénarisation s'annonce un brin développée, avec des cinématiques fréquentes et des communications radio durant les missions, ce qui pourra être assez entraînant. En ce qui concerne nos impressions, enfin, sachez que Yager affiche des graphismes respectables et des effets spéciaux plutôt réussis (notamment les explosions), mais que le gameplay manque clairement de profondeur et que le rythme est un peu trop mollasson à notre goût pour le moment. À « vresui ».

Julo

Éditeur : THQ • Machine : Xbox • Sortie en Europe : Été 2003 ??



Le jeu propose une vue extérieure et une vue cockpit, avec la possibilité de regarder autour de soi.



Malheureusement, les dogfights manquent encore de patate…

Des démons assez brillants et plutôt hétéroclites.



en bref



UN CACATOÈS HÉROÏQUE !

Un cacatoès a été tué alors qu'il tentait de protéger son maître d'un agresseur. Avant de clamser, l'oiseau a asséné un violent coup de bec qui a fait couler le sang du coupable. Celui-ci a essuyé le sang mais a aussi touché un interrupteur avec la main, laissant son ADN sur les lieux du crime. Cet indice aurait suffi à la police scientifique pour confondre le tueur.



Télex

Rumeur : entre deux verres de Cabernet Sauvignon, Yu Suzuki aurait avoué avoir en tête l'idée d'un « jeu » pas banal qui serait en fait… une simulation de dégustation de vins (!). Angel est déjà intéressé par le test.

ÇA VA FRAGGER SEC

La Gamers Assembly 4e édition va se dérouler dans le Palais des Congrès de la Technopole du Futuroscope, du 19 au 21 avril prochain. Durant trois jours, 800 joueurs venus de toute la France vont donc se mettre dessus sévère grâce à Quake 3, Counter-Strike et Warcraft 3. Les gagnants se partageront plus de 20 000 euros de lots. Pour plus d'infos : www.gamers-assembly.net.



Télex

Des tas d'éléments concernant Virtua Fighter Evolution sur PS2 sont disponibles à l'adresse suivante (une vidéo de 44 Mo notamment) : www.sega-am2.co.jp/jp/download/vf4evo.html.

BIENVENUE DANS LA MATRICE

IBM prévoit de mettre sur pied un réseau gigantesque d'ordinateurs dont la fonction principale serait d'héberger des jeux online. Ce système, capable de supporter en même temps des millions de joueurs, intéresserait au plus haut point Sony, qui pourrait l'utiliser entre autres pour Everquest. Notez que ce genre de réseau surpuissant est d'habitude plutôt réservé aux applications militaires !



en bref

LE CRIME DU MOIS

L'américano-indienne Thana Minion, également connue sous le surnom « la dame aux cerfs du lac Copco », a écopé de 30 jours d'emprisonnement pour avoir nourri toute une horde de cerfs. La femme a violé sa liberté conditionnelle depuis sa condamnation en 1997, après une violente altercation avec des fonctionnaires des Eaux et Forêts qui lui avaient également interdit de sustenter des animaux.



Télex

Shigeru Miyamoto a confirmé qu'un nouveau Pokémon Stadium était en cours de développement sur GameCube. Un Donkey Kong et un Mario Kart sont également prévus sur cette machine.

LIN AU CARRÉ



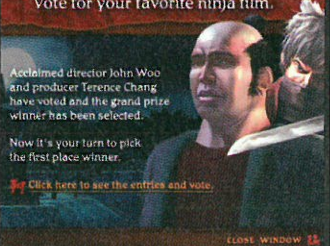
Lin3 met en scène trois sœurs intrépides et fait figure de « shôjo manga » (manga plutôt destiné aux filles) qui propose pourtant une action assez virile. Très énergique dans son dessin, Narumi Kakinouchi (Vampire Princess Miyu) nous propose ici un concentré plaisant de jolies filles et d'arts martiaux. Avis aux amateurs… (Éditions Pika, 224 pages, 6,95 €)

Télex

Rumeur : Rare serait en train de développer Conker's Bad Fur Day online sur Xbox. Si l'info se confirme, ça peut intéresser pas mal de joueurs dépravés, amateurs de blagues bien lourdes.

LE PREMIER FILM FURTIF

Le site www.ninjafilmcontest.com mettait en compétition des films de ninja amateurs, dans le cadre d'une promotion liée à Tenchu 3. Durant la première quinzaine de mars, cinq finalistes ont été retenus, et leurs films étaient disponibles en téléchargement sur www.tenchu.com. À l'heure où vous lirez ces lignes, les votes devraient être terminés et le grand gagnant désigné.

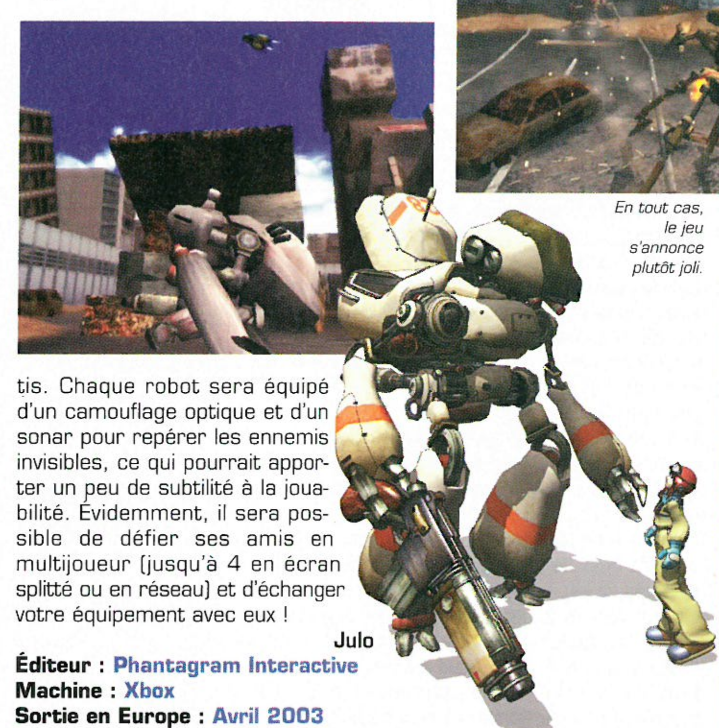


Made in Europe

Phantom Crash

XBOX

Comme dans beaucoup de jeux du genre, le scénario de Phantom Crash est d'une originalité absolument incroyable… En 2025, le gouvernement japonais a déplacé sa capitale sous un gigantesque dôme baptisé « Neo Tokyo » (tiens, ça ne vous dit rien ?). C'est ainsi qu'au fil du temps, la vieille mégalopole délaissée est devenue le théâtre d'affrontements entre robots… Le nouveau sport numéro 1 s'appelle ainsi le « Rumbling », et vous allez vous lancer dans la course. Vous commencerez par créer votre propre « Scoobee » en choisissant les différentes parties de son corps, ses armes ou encore sa couleur (les possibilités s'annoncent assez vastes). Chaque affrontement vous permettra de gagner de l'argent, à dépenser en nouveaux gadgets, mais aussi de devenir assez célèbre pour espérer rencontrer des gros boss et obtenir leur équipement. Il sera même possible de trouver un sponsor pour se rendre la vie plus facile. Nous n'avons pas encore eu de version jouable entre les mains pour vous parler précisément du gameplay, mais sachez que deux modes de jouabilité seront proposés : l'un simpliste dans le genre FPS, l'autre plus compliqué pour les joueurs avertis. Chaque robot sera équipé d'un camouflage optique et d'un sonar pour repérer les ennemis invisibles, ce qui pourrait apporter un peu de subtilité à la jouabilité. Évidemment, il sera possible de défier ses amis en multijoueur (jusqu'à 4 en écran splitté ou en réseau) et d'échanger votre équipement avec eux !



En tout cas, le jeu s'annonce plutôt joli.

Julo

Éditeur : Phantagram Interactive
Machine : Xbox
Sortie en Europe : Avril 2003



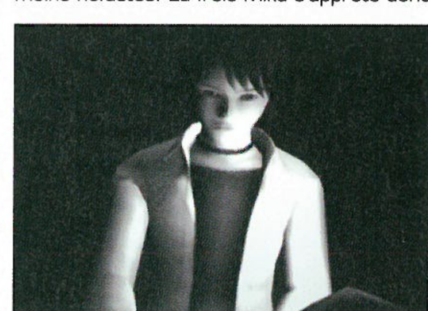
Project Zero



Après avoir insufflé un peu de nouveauté au survival-horror sur PS2, Project Zero va nous faire frissonner sur Xbox. Pas de grosses surprises au niveau des graphismes, l'aventure se déroulant en grande partie dans une inquiétante pénombre, mais des petites innovations vont tout de même faire leur apparition. Il est temps de se munir à nouveau de son appareil photo et de partir à la chasse aux spectres. Les Ghostbusters étant à la retraite depuis un bon bout de temps, vous ne pourrez compter que sur vous et votre engin pour « capturer » les âmes errantes et néanmoins néfastes. La frêle Miku s'apprête donc à arpenter une seconde fois l'inquiétant manoir Himuro pour affronter une horde de revenants et lever le voile sur la mystérieuse disparition de son « bro ». La version Xbox intégrera de nouveaux costumes pour découvrir notre jeune héroïne sous un jour différent, des fantômes encore plus terrifiants et des personnages cachés. La fin sera également différente et l'atmosphère gagnera en pesanteur grâce à l'option audio avancée. Le canal 5.1 de la Xbox va permettre de donner une plus grande ampleur aux sonorités pour nous plonger dans une ambiance encore plus lugubre ; on sentirait presque les esprits souffler leur haleine fétide dans le creux de notre oreille. Project Zero s'apprécie bien évidemment dans l'obscurité la plus totale avec un casque vissé sur les cages à miel. À déconseiller à ceux qui sont sujets aux palpitations cardiaques…



Arpenter les couloirs du manoir Himuro réserve toujours de drôles de surprises.



La version Xbox comprendra une fin différente de celle proposée sur PS2.

Karine

Éditeur : Tecmo • Machine : Xbox • Sortie en Europe : Fin avril 2003

Dark Chronicle

Chaque personnage possède des spécificités rigolotes, qui font en partie la richesse des combats.



Dark Chronicle est la suite de Dark Cloud, un RPG qui nous avait pas mal déçus il y a quelque temps. Cela dit, il semblerait que les développeurs de Level 5 aient eu plus de temps cette fois-ci pour peaufiner leur formule... Premier changement flagrant, ce nouvel épisode affiche des graphismes en cel shading de toute beauté, qui donnent une nouvelle ambiance franchement attirante. Le système baptisé « Georama », qui permettait de construire ses propres villes à sa guise, est toujours de la partie, mais offre cette fois beaucoup plus de possibilités. Le scénario, quant à lui, est entièrement nouveau, puisque l'histoire contée ici se déroule 100 ans après celle de Dark Cloud. Le jeune Maximilien, très habile dans l'art de créer des gadgets en tout genre, partira à l'aventure avec Monica, une jeune fille qui manie l'épée et la magie comme personne. Ils devront voyager dans le temps, d'un endroit à un autre, pour poursuivre un de ces fouteurs de m... qui se retrouvera élu boss de fin au bout de quelques dizaines d'heures de jeu. Le système de combat s'annonce intéressant, avec des possibilités rigolotes entre les deux personnages et les mini-jeux plutôt nombreux et sympas. Bref, nous sommes a priori en présence d'un RPG de qualité, qui devrait satisfaire les férus du genre.

Julo

Éditeur : **Sony C.E.E.**
Machine : **PlayStation 2**
Sortie en Europe : **Juin 2003**



Vous ramènerez de chaque donjon des objets divers, vous permettant de reconstruire des villes via le « Georama ».

Red Faction II



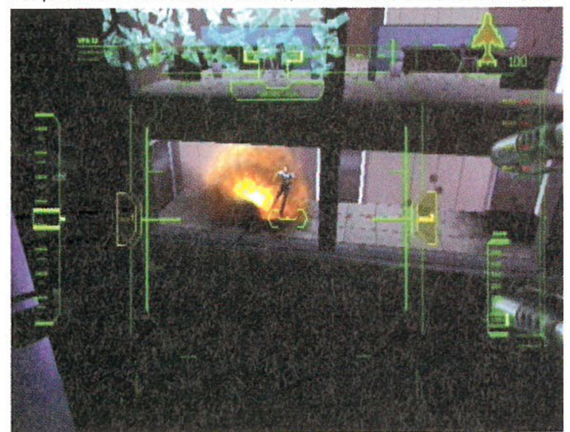


Red Faction II ne nous avait pas enthousiasmés plus que ça à l'époque de sa sortie sur PS2, et il est probable qu'il nous produise le même effet sur GC. Comme on pouvait s'en douter, il s'agit d'une conversion de base qui ne comporte que des changements minimes. On retrouve les mêmes textures moyennes, la même mise en scène complètement foireuse et des niveaux linéaires malgré la présence du Geo-Mod permettant de casser certains murs, qui est très mal exploité (au lieu de créer des passages alternatifs, on ne peut que découvrir quelques salles cachées). Le titre conserve donc son gameplay bourrin de base. En plus, étant donné que le nombre de boutons est moins élevé sur le paddle GC que sur celui de la PS2, certaines fonctions ont disparu. Par exemple, dans le menu de sélection de son arme, on peut passer à l'item suivant, mais pas revenir au précédent. Je ne vous raconte pas le temps que l'on perd à faire tout le tour lorsque l'on possède un arsenal élevé. Si l'on veut corriger ça, il faut passer par les options et l'attribuer sur une autre touche, mais cela se fera au détriment d'une autre fonction. Bref, ce n'est pas pratique. Seul avantage, le mode multijoueur toujours aussi réussi qui, sur GC, présente logiquement l'avantage de ne pas nécessiter de multitap pour jouer à 4. Supeeeer.

Angel

Éditeur : **THQ** • **Machine :** **GameCube**
Sortie en Europe : **Printemps 2003**

Les phases en avion ou dans le tank permettent de faire des carnages.





Le premier qui me dit que les ennemis sont réussis...

en bref



UN RPG TROP RÉALISTE

Des policiers qui effectuaient une patrouille de routine dans un quartier tranquille d'Edmonton ont arrêté un homme et envoyé sa jeune femme à l'hôpital pour s'assurer qu'elle allait bien sans savoir qu'ils étaient en plein jeu de rôle sado-maso. Le couple se livrait de plein gré à de faux enlèvements fantasmagoriques.



Télex

Un remake (?) de Metal Gear Solid est désormais officiellement prévu sur GameCube à une date indéterminée. Miyamoto travaillerait avec Konami sur ce projet, qui, avouons-le, nous émoustille plutôt pas mal.

PRINCE OF PERSIA REVISITED

Ubi Soft et Jordan Mechner, créateur de Prince of Persia, annoncent un nouveau volet de cette série mythique pour la fin 2003. Sous-titré « The Sands of Time », ce titre sera développé dans les locaux canadiens d'Ubi Soft qui ont donné naissance à Splinter Cell. Ce nouveau Prince of Persia se déroulera en Perse et bénéficiera d'une ambiance évidemment très exotique. Le jeu est prévu sur toutes les plates-formes du moment ; il n'y aura donc pas de jaloux, a priori. En attendant plus d'infos, voici quelques décors du jeu...



Made in Europe

Les Royaumes Perdus II



Éditeur : Activision
Machine : GameCube
Sortie en Europe : Avril 2003



Les combats entre créatures sont parfois assez impressionnants, mais on reste spectateur.





Le dragon fait évidemment figure de créature extrêmement puissante.

Karine vous en a déjà parlé le mois dernier mais on en remet une couche avec une version jouable. On est comme ça, à Joypad. Les jeux vidéo pour nous, c'est avant tout un média avec passion ! Alors bon, pour être franc, mon premier sentiment en m'essayant au jeu a été de me dire que, décidément, les cartes à jouer sont à la mode au Japon, entre les jeux et les séries télé. Ici, en effet, votre personnage (Katia d'la place d'Clichy, une jolie blonde) se bat contre tout un tas de monstres en gérant son « deck », ou jeu de cartes. Alors évidemment, chaque carte correspond à une créature, qui possède des points forts particuliers, se révèle plus ou moins efficace selon les adversaires qu'elle croise, etc. Il faut tout particulièrement tenir compte du « type » de la carte à utiliser en fonction des ennemis que vous avez en face de vous (l'eau est plus forte que le feu, mais moins que la terre par exemple... vous voyez le genre). Bref, le jeu vous propose un trip perdu entre Pokémon et Yu•Gi•Oh !, ce qui n'est pas franchement idiot par les temps qui courent. On retiendra le côté scénarisé du jeu (vous vous déplacez librement sur une carte pour visiter certains endroits, et des cinématiques temps réel interviennent) et le mode Deux Joueurs, qui ravira les duellistes en herbe. Sorti de là, Les Royaumes Perdus II semble assez moyen question réalisation, et il faut vraiment accrocher à son concept pour l'apprécier. Nous verrons si ce sera notre cas lors du test...

Chris



En fonction de vos cartes, votre créature reste sur le terrain ou apparaît seulement le temps de porter un coup.

en bref

UNE DÉCOUVERTE MACABRE

Un avion de ligne disparu dans les Andes il y a 27 ans avec 59 personnes à bord a été retrouvé par des alpinistes après une fonte des neiges sur les flancs du volcan Chimborazo, le plus haut sommet d'Équateur. Les proches ont décidé que les restes des victimes, très mutilés par l'accident et impossibles à identifier, seront laissés sur place « pour reposer en paix ».

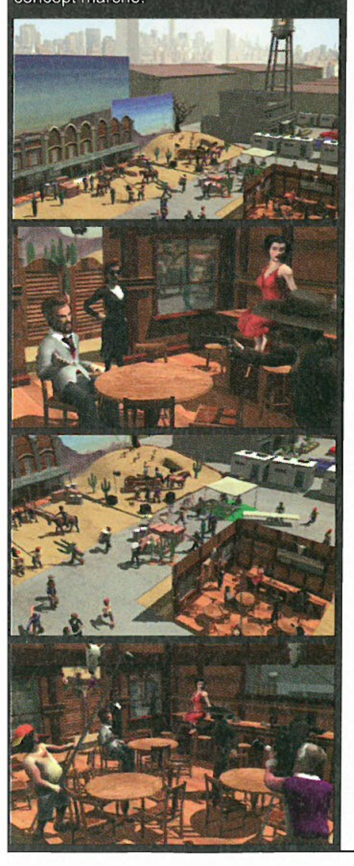


Télex

Capcom semble sur le point d'arrêter le développement de ses jeux d'arcade pour se concentrer uniquement sur ses titres consoles. Si ça se confirme, ce sera assurément la fin d'une époque...

« CINÉMA, CINÉMAAAA »

Activision a signé un accord avec Peter Molyneux. Celui-ci garantit à l'éditeur l'exclusivité des droits concernant le nouveau projet du président de Lionhead Studios : The Movies. Ce titre, prévu pour 2004, vous invitera a créer votre propre film, depuis les débuts du cinéma dans les années 20 jusqu'à nos jours. La façon de travailler changera donc selon les époques, et il faudra choisir les scripts, les acteurs, les décors, etc. Un projet ambitieux qui pourrait bien avoir droit à des add-on si le concept marche.



Kung Fu Chaos

XBOX

Comme son nom l'indique, Kung Fu Chaos rend un vibrant hommage à cette discipline aérienne et gracile popularisée par un certain Bruce Lee dans les années 70. Les arts martiaux sont ici tournés en dérision de manière fort sympathique. L'action s'articule autour de personnages de taille réduite qui incarnent à peu près tous les stéréotypes liés au kung-fu et son folklore, avec un panel qui va du ninja masqué au samouraï transportant son clone miniature sur le dos. Tout ce petit monde est réuni pour tourner des courts métrages qui sont autant de scènes de combats organisées à la manière d'un Super Smash Bros Melee. Le tout accompagné de coups spéciaux dont la mise en œuvre est commune à chaque personnage pour un résultat cependant différent. Il est chaudement recommandé d'insulter son adversaire lors d'un affrontement pour déclencher un coup ultra-puissant et dévastateur. Les épreuves varient pour proposer des défis de rapidité ainsi que des joutes animées, durant lesquelles l'affrontement n'est pas statique puisqu'il faut se déplacer pour franchir divers obstacles et combattre une multitude d'adversaires. Les déplacements sont rapides et il est possible de casser un maximum d'objets du décor. Kung Fu Chaos mélange le gameplay d'un Mario Party et lui ajoute tout le côté décalé et l'humour très particulier des jeux japonais ; il existe ainsi un niveau d'adresse dans lequel il faut se servir d'une princesse comme boulet pour la balancer sur une horde de ninjas en furie. Ça promet !



Lorsque vous insultez votre adversaire lors d'un enchaînement réalisé à trois reprises, vous pourrez déclencher une furie dévastatrice.

Les combats ne sont pas statiques et se déroulent à travers des décors vivants et interactifs.

Karine

Éditeur : Microsoft Game Studios • **Machine :** Xbox
Sortie en Europe : Fin avril 2003





Pro Beach Soccer

Tiens, un revenant ! Derrière Pro Beach Soccer, on trouve une équipe qui avait fait pas mal parler d'elle à l'époque de la PSone : PAM. Depuis Snow Racer et le très controversé Ronaldo V-Football, ce studio n'avait plus donné signe de vie. À l'origine, il faut savoir que PAM avait proposé à Wanadoo un jeu de foot classique, mais vu la féroce concurrence des séries FIFA et PES, après mûre réflexion, l'éditeur a préféré opter pour un truc plus original donc moins suicidaire : le football de plage ! Pour ceux qui ne connaîtraient pas bien cette discipline qu'affectionne tout particulièrement Mr Cantona, le beach soccer oppose deux équipes de cinq joueurs (gardien compris) sur un terrain de sable fin exposé de préférence à un soleil de plomb ; le rythme est assez speed et les buts pleuvent toutes les trente secondes ! Vous l'aurez compris, le titre de PAM ne prétend pas taper dans la simulation, il s'agit d'un jeu d'arcade dans l'esprit des NBA Jam destiné à être joué à plusieurs (en l'occurrence à 2 ou 4). Le gameplay est ultra-simplifié, le déclenchement des retournés, ailes de pigeon et têtes plongeantes dépendant de la puissance de la passe, de la hauteur de la balle et de votre timing au moment de la frappe. À savoir que la version Xbox a été développée à partir d'un moteur propriétaire de PAM plus puissant que le Renderware ; du coup, elle est visuellement plus réussie que la mouture PlayStation 2. À ce stade du développement, il reste encore pas mal de choses à régler comme les problèmes de motion-blending, de temps de latence dans les commandes et l'I.A. du gardien. Dernières petites infos : Pro Beach Soccer proposera 32 équipes, 4 modes de jeu dont des mini-games à la Virtua Tennis pour s'entraîner, ainsi que quatre stades avec des commentaires localisés.



Toute la motion capture a été assurée par deux stars espagnoles du beach soccer.

Pas de manip' particulière : tout dépend du timing !





Willow

Éditeur : Wanadoo Interactive
Machines : PlayStation 2 et Xbox
Sortie en Europe : Mai 2003



27 nouveaux Micromania !

MICROMANIA TOURVILLE LA RIVIÈRE OUVERT
C. Ccial Tourville-La Rivière - 76410 Cléon - Tél. 02 35 81 16 16

MICROMANIA LA VILLE-DU-BOIS OUVERT
C. Ccial Continent - 91620 La Ville-du-Bois - Tél. 01 69 01 79 53

MICROMANIA PAU OUVERT
C. Ccial Auchan Pau - 64000 Pau - Tél. 05 59 84 08 98

MICROMANIA CARRÉ SENART OUVERT
C.Ccial Melun Carré Senart - 77127 Lieusaint - Tél. 01 64 13 96 81

MICROMANIA NICE-LINGOSTIÈRE OUVERT
C. Ccial Carrefour - 06200 Nice - Tél. 04 92 29 10 37

MICROMANIA AVANT CAP OUVERT
C. Ccial Avant Cap - 13480 Cabris - Tél. 04 42 34 37 12

MICROMANIA SAINT-OMER OUVERT
C. Ccial Auchan - 62219 Longuenesse - Tél. 03 21 39 29 92

MICROMANIA MONTIGNY-LES-CORMEILLES
C. Ccial du Pavé - 95370 Montigny-les-Cormeilles OUVERT
Tél. 01 39 97 16 98

MICROMANIA TOULOUSE FENOUILLET OUVERT
C. Ccial Géant - 31150 Fenouillet - Tél. 05 62 75 89 14

29 **MICROMANIA BREST** OUVERT
C.Ccial Coat Ar Gueven - 29200 Brest - Tél. 02 98 44 01 31

78 **MICROMANIA SAINT-QUENTIN** OUVERT
C. Ccial St-Quentin - 78180 Montigny-le-Bretonneux - Tél. 01 61 37 27 62

75 **MICROMANIA GARE DU NORD** OUVERT
Gare du Nord - Espace Niveau 2 Banlieue - 75010 Paris
Tél. 01 53 24 13 89

13 **MICROMANIA AIX-LES-MILLES** OUVERT
C. Ccial Carrefour les Milles - 13290 Aix-les-Milles - Tél. 04 42 20 93 48

13 **MICROMANIA MARSEILLE BONNEVEINE** OUVERT
C. Ccial Bonneveine - 13008 Marseille - Tél. 04 96 14 05 91

42 **MICROMANIA VILLARS SAINT-ETIENNE** OUVERT
C. Ccial Auchan - 42390 Villars - Tél. 04 77 91 06 29

07 **MICROMANIA VALENCE** OUVERT
C. Ccial Auchan - 07500 Guilerand-Granges - Tél. 04 75 74 14 17

91 **MICROMANIA VAL D'OLY** OUVERT
C. Ccial Auchan - 91270 Vigneux/Seine - Tél. 01 69 52 46 29

85 **MICROMANIA LA ROCHE-SUR-YON** OUVERT
C. Ccial Les Flaneries - 85000 La Roche/Yon - Tél. 02 51 47 99 76

92 **MICROMANIA DÉFENSE 3 RER** OUVERT
Hall RER La Grande Arche - 92800 Puteaux - Tél. 01 41 02 92 39

77 **MICROMANIA BAY 2 TORCY** OUVERT
C. Ccial Bay 2 - 77616 Marne-La-Vallée - Tél. 01 60 05 63 09

30 **MICROMANIA NÎMES SUD** OUVERT
C. Ccial Géant - Le Mas de Vignoble - 30000 Nîmes
Tél. 04 66 02 48 25

02 **MICROMANIA LE FAYET ST-QUENTIN** OUVERT
C. Ccial Le Fayet - 02100 Fayet

60 **MICROMANIA COMPIÈGNE VENETTE** NOUVEAU
C. Ccial Carrefour - 60280 Venette

02 **MICROMANIA LAON** NOUVEAU
C. Ccial Carrefour - Rue Romanette - 02000 Laon

91 **MICROMANIA EVRY 2 EXTENSION** NOUVEAU
C. Ccial Carrefour - 2, bvd de l'Europe - 91022 Evry

78 **MICROMANIA FLINS** NOUVEAU
C. Ccial Carrefour - 78410 Flins

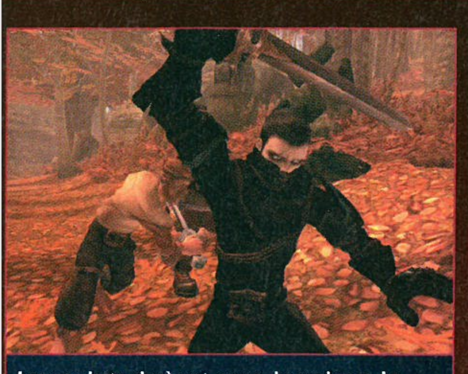
91 **MICROMANIA ATHIS MONS** NOUVEAU
C. Ccial Carrefour - 91200 Athis Mons

Fable

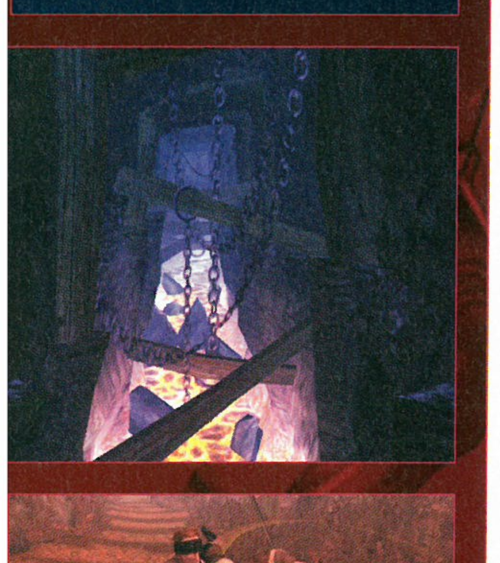
Ça y est. J'ai enfin pu aller à Guildford visiter les locaux de Big Blue Box, lieu sacré du développement de Fable ! À l'intérieur, il y avait des tas de copies du jeu qui tournaient, çà et là, me narguant de leur surface irisée. Vivement que j'en attrape une !



Du screenshot et de l'info en exclu mondiale ! Ouaip !



Les combats s'avèrent assez dynamiques. Le héros pare les coups en fonction de l'endroit d'où ils partent.



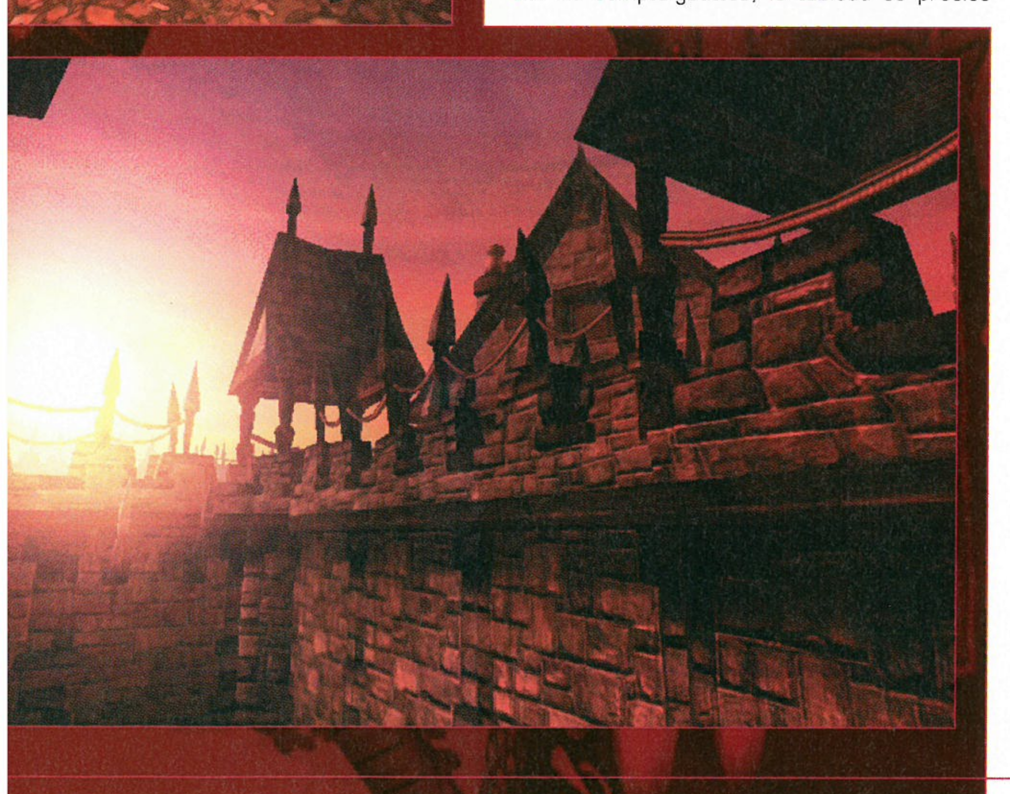
Éditeur : Microsoft
Développeur : Big Blue Box (G.-B.)
Machine : Xbox
Disponibilité Europe : Fin 2003

Dissimulé au rez-de-chaussée d'un bâtiment typique anglais, Big Blue Box s'affaire telle une fourmilière au sommet de son activité. J'entre calmement, découvrant des boxes en open space à la mode anglo-saxonne, où règne un silence inattendu. Dene Carter s'approche de moi, du fond du couloir séparant les deux groupes de boxes. Tout habillé de noir, ses énormes chaussons d'un jaune criard en forme de canaris des îles obèses indiquent que l'heure est au bouclage. Et pour cause, j'arrive au pire moment : tout le monde est occupé à « assembler » la toute première version jouable de fond en comble de Fable, événement majeur et difficile de la naissance d'un jeu. « Le jeu est tout cassé », me fait Dene, tentant de m'expliquer, confus, qu'au cours du processus de premier assemblage d'un jeu, périlleux et délicat, il est normal que tout craque de partout et qu'il faille débugger à la volée, avant d'obtenir cette première version tant attendue. « Il ne faudra pas faire attention si ça plante beaucoup. Mais on a quand même plein de trucs à te montrer. » Intérieurement, je sais déjà que je ne ferai même pas attention à ces désagréments, trop heureux de revoir une nouvelle fois l'objet de tous mes désirs. Fable. Autrement dit, ce qui existe dans l'imaginaire de Dene et de son frère Simon depuis plus d'une douzaine d'années sous le surnom de « LE Jeu ». Pour moi, ce sobriquet rigolo, c'est le nom que je donne à Fable depuis maintenant presque 2 ans.

Les nymphes font partie des créatures qui ne sont pas là que pour combattre. À vrai dire, ce sont plutôt des chipies, qui aimeront à vous voler quelques objets...

Et j'y crois dur comme fer

Fable, c'est une tentative alléchante pour s'approcher d'un rêve de gamer invétéré. Un titre à la beauté envoûtante, qui masque un gameplay aux accents libertaires jamais atteints. Pourtant, les détails de la formule restent encore très secrets. Malgré les longues heures de discussion, après l'avoir vu tourner à 5 reprises, le principal me reste encore inconnu. Au compte-gouttes, le tableau se précise pourtant, et l'espoir, mêlé d'une fascination d'illuminé, ne cesse de grandir : ils ont vraiment l'air d'être partis pour nous la faire, leur révolution « RPGesque », les frangins Carter ! Pour commencer, Dene et Simon me présentent Dean Finnigan, qui est l'un des animateurs. Il lance son modeleur 3D, me montre un modèle de personnage, et diverses animations. À l'écran, le personnage semble tour à tour répondre à différentes attitudes, tantôt haussant épaules et sourcils en signe d'ignorance, tantôt fronçant les sourcils et menaçant du doigt, l'air énervé... des attitudes très réussies, mais surtout liées à des expressions faciales vraiment béton. Pour chaque modèle de personnage, Dean bosse sur la synchro labiale, règle les animations génériques et rajoute des détails pour différencier chaque personnage générique des autres... Un boulot de titan, à en juger par le hochement de tête silencieux qu'il me lance, tout en me dardant d'un regard qui en dit long sur ses mois d'esclavage derrière 3DSMax, lorsque je lui pose la question : « Mais, euh, tous les personnages ont des expressions faciales et une synchro labiale ? » Premier élément de réponse qui découle de cela et d'autres questions qu'il me fallait poser : le jeu utilisera de manière intensive des doublages. Mais alors que dans un titre standard, on se contenterait des dialogues principaux, ici, les développeurs ont également en tête d'utiliser une quantité astronomique de commentaires, de discussions, d'éléments vocaux supplémentaires qui seront, ou non, à l'adresse du héros. Untel se fichera de vous lorsque vous passerez à



PAR RAHAN

proximité, si vous avez fui trop de combats (votre réputation tiendra compte de ce genre de statistiques), un autre discutera des prouesses d'autres héros, ou alors de ses problèmes perso avec sa femme, ou encore interpellera le héros pour le saluer, le féliciter sur la réussite de sa dernière quête... et le pire, c'est qu'à ce niveau, les enfants seront encore plus détaillés que les adultes. Un volume sonore tellement énorme que le principal problème de Big Blue Box à l'heure actuelle, c'est de trouver un algorithme de compression suffisant pour que ces sons ne remplissent pas tout le disque dur de la Xbox ! D'une manière générale, les personnages du jeu se souviennent de vos actions, à différents niveaux, et réagissent en conséquence. Chacun dispose de sa propre personnalité, modifiée par son activité, tant et si bien que les réactions seront différentes d'une personne à l'autre. Par exemple, si vous cherchez un garde, il a plus de chances de perdre patience rapidement qu'un pauvre paysan craintif... mais même au sein d'un même corps de métier, des nuances existeront. Il suffit même qu'un personnage se soit « levé du mauvais pied » (puisque son tempérament est modifié par des facteurs de la sorte chaque jour), pour que ses réactions habituelles soient perturbées !

De l'importance du relationnel

Fable mettra clairement l'accent sur le relationnel. Pour les développeurs, c'est un des points essentiels : ils veulent que les joueurs se créent des relations avec les personnages peuplant les villes. D'un autre côté, ils se sont vu plus ou moins obligé de limiter certaines possibilités, pour éviter tout simplement des situations inextricables, du genre ne plus pouvoir s'aventurer dans une ville parce que vous y aurez massacré trop de gens, et que les gardes et tous les villageois vous chargeraient à vue si vous approchiez à moins de 100 mètres. Du coup, la mémoire est elle aussi sélective, mais surtout plus ou moins tolérante en fonction des gens. Par exemple, les résidants d'une ville pourront se souvenir que vous avez commis de terribles crimes, et même lesquels exactement (et donc vous le rappeler par voie sonore), s'ils sont directement concernés, mais les gardes se souviendront surtout que vous êtes un agitateur, et se contenteront dans un premier temps de vous garder à l'œil et de vous coller aux basques. De même, certaines actions pourront permettre de se « racheter », ou tout du moins d'essayer, à commencer par la corruption. Rien ne vaudra quelques pièces d'or pour s'attirer des sympathies faciles, mais bien d'autres objets pourront faire des cadeaux plus ou moins appropriés à chaque situation. Car, là encore, n'allez pas croire que ce soit aussi facile ! Prenons un autre exemple : vous voulez séduire la cadette du maire, cette jolie brune avec son air de sainte nitouche, là. Si vous allez lui offrir direct une alliance, en première approche, vous pouvez être sûr qu'elle tournera les talons en vous traitant de malade (à moins que vous ne soyez déjà un des héros les plus appréciés et les plus connus d'Albion). En revanche, en commençant par une fleur ou une modeste boîte de chocolats, vous aurez plus de chances de la voir accepter le présent, puis faire une moue gênée marquant une appréciation timide.

Quelques systèmes de jeu

Si de nombreux aspects du jeu manquaient encore à l'appel pendant les démos dont nous avons été les témoins privilégiés, certains se précisent tout de même. L'inventaire, par exemple, sera bel et bien présent. À la manière d'un Final Fantasy,

La rude compétition

Nous évoquions le mois dernier certains des héros qui cherchent, eux aussi, reconnaissance et gloire dans le monde d'Albion... ou en tout cas qui y sévissent. Histoire de poser un visage dessus, voici quelques images illustrant certains d'entre eux !



Briar Rose : La première fois que le héros la rencontrera, tous deux seront encore des enfants. Elle est née calme, introvertie et avec le don de la vision –capable de voir le futur avant qu'il ne survienne. En grandissant, elle deviendra plus dure et plus cynique.

Voici une étude préliminaire pour Whisper, une héroïne dont les tenants et les aboutissants sont encore secrets. Elle semble cependant être plus du côté du bien, ou peut-être de la neutralité, que de celui du mal déjà bien campé par Jack of Blades (qui reste assez secret) et Scythe. En tout cas, son bâton semble aussi intéressant qu'ouvragé...

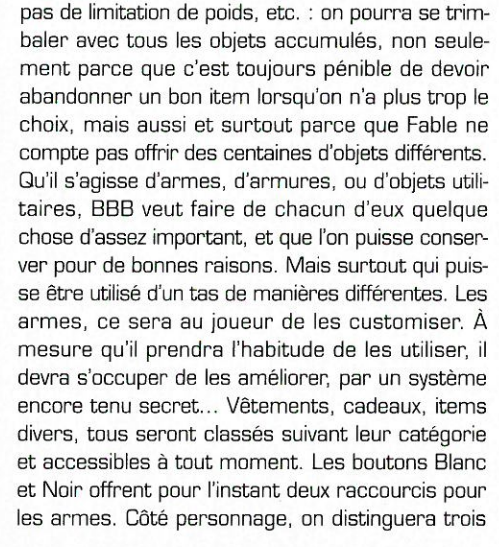
Scythe fait partie des mauvais. Se refusant totalement à la mort, il est devenu un puissant nécromant, consumé par la perte de sa femme et la peur, dont le seul but est de se maintenir en vie éternellement. Ainsi, si au début de l'aventure, il a encore visage humain, lorsqu'on le recroisera quelques dizaines d'années plus tard, son apparence accusera clairement ses procédés maléfiques.

À l'étude actuellement : la possibilité pour un héros d'avoir des minions, qui pourraient pourquoi pas se battre à sa place... On remarquera aussi sur cet écran que le poil a été implémenté !

Mort vivant, un métier passionnel et difficile.

Streum : un vrai métier

Les bandits de grand chemin seront, on l'a déjà dit, une sorte d'ennemi générique de Fable. Mais on en trouvera bien entendu d'autres, à commencer par des petits pour « se faire la main », comme des scorpions, des guêpes géantes, etc. Intéressons-nous à l'un d'entre eux : la Balverine, tirant parti de son milieu naturel dans les écrans suivants (elle aime à se dissimuler en groupe dans des hautes herbes et à attaquer rapidement, en fourbe).



pas de limitation de poids, etc. : on pourra se trimbaler avec tous les objets accumulés, non seulement parce que c'est toujours pénible de devoir abandonner un bon item lorsqu'on n'a plus trop le choix, mais aussi et surtout parce que Fable ne compte pas offrir des centaines d'objets différents. Qu'il s'agisse d'armes, d'armures, ou d'objets utilitaires, BBB veut faire de chacun d'eux quelque chose d'assez important, et que l'on puisse conserver pour de bonnes raisons. Mais surtout qui puisse être utilisé d'un tas de manières différentes. Les armes, ce sera au joueur de les customiser. À mesure qu'il prendra l'habitude de les utiliser, il devra s'occuper de les améliorer, par un système encore tenu secret... Vêtements, cadeaux, items divers, tous seront classés suivant leur catégorie et accessibles à tout moment. Les boutons Blanc et Noir offrent pour l'instant deux raccourcis pour les armes. Côté personnage, on distinguera trois



grandes tendances de développement : le physique (force, endurance, combat), l'agilité (combat à distance, discrétion, talents de voleur) et l'esprit (la magie, l'alchimie, etc). Le développement du personnage prendra ensuite en compte les actions en elles-mêmes, avec leur valeur morale, leur accumulation, etc. Des tas de statistiques seront faites de manière transparente, tenant compte par exemple du nombre de fois durant lesquelles vous aurez molesté untel, le nombre de fois où vous avez adressé la parole à des femmes, etc. Les données binaires modifieront surtout le type de moqueries ou de respect que les gens adresseront au héros. Chaque PNJ a des tolérances différentes et plus ou moins fortes à l'égard d'une quantité de comportements que le héros est susceptible d'adopter. Et chacun d'entre eux a aussi un comportement variable lorsqu'ils commencent à perdre de cette tolérance. Chaque aspect de cette dynamique disposant bien entendu d'une échelle autant positive que négative. Par exemple, certaines personnes réagiront très positivement à des manifestations amoureuses de la part du héros, d'autres très négativement. Si on essaye de donner des chocolats et de flirter avec un garde, certains qui sont plutôt du genre nerveux et sans humour risquent par exemple de le prendre mal...

Un peu de piment

L'action, elle aussi, prendra une part importante dans la formule Fable. Affichant une volonté clairement arcade en la matière, les développeurs ont pu nous montrer quelques combats en live : ça s'annonce plutôt sympa. Les animations sont dynamiques et pêchues, bien liées, et le système de combos semble simple à utiliser. Certains détails très agréables contribuent à rendre tout ça épique et visuel, notamment la possibilité de combattre contre plusieurs adversaires à la fois avec une caméra bien pensée et des mouvements naturels. Le héros pare les coups selon la direction par laquelle ils arrivent, à la manière de Rau dans The Mark of Kri, et il acquiert des combos et des coups spéciaux au fur et à mesure de sa progression et de ses échanges avec certains personnages. Côté ennemis, on a pu voir scorpions, guêpes, nymphes et autres adversaires de petit calibre, mais aussi des bandits aux talents combatifs plus prononcés, capables d'élaborer de simples stratégies de groupe comme l'encerclement, tout comme pratiquer la fuite en cas de déconvenue. Enfin, la magie, ou plutôt la volonté, s'active en pressant sur la gâchette de gauche : dès lors, un système d'icones devrait









Voici, enfin, quelques autres études de monstres moins courants mais aussi plus dangereux. On y trouve notamment le fameux troll de terre qui aime à se faire passer pour une colline...

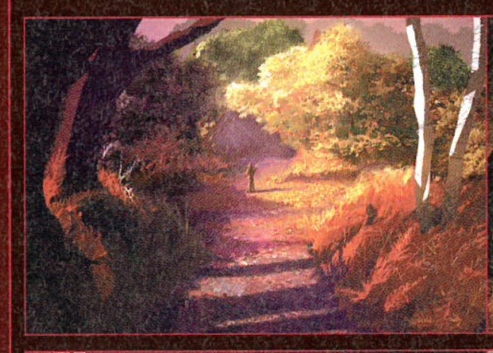


Par-dessus ce rendu graphique déjà exceptionnel, il faut s'imaginer que des ombres dynamiques seront rajoutées...



Ambiance feutrée et mystérieuse

Avant de concevoir les décors et leur foule de détails, de nombreux dessins d'ambiance servent à définir l'humeur qui se dégage d'un lieu. La musique, très axée sur l'ambiance et mixée en 5.1, ajoutera la touche finale, ne manquant pas de nous plonger définitivement dans ce monde de conte aux accents « Tim Burtonesques ».

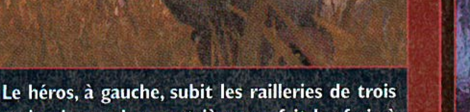


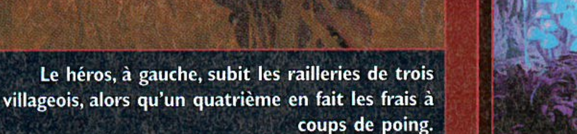












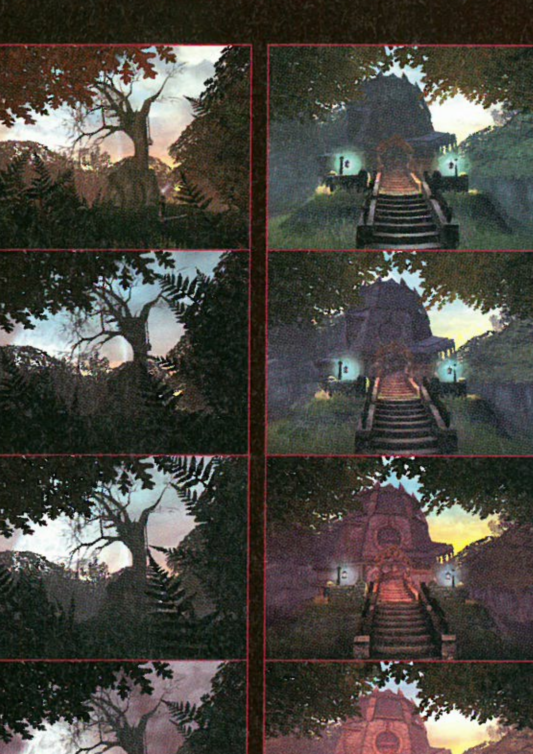
Le héros, à gauche, subit les railleries de trois villageois, alors qu'un quatrième en fait les frais à coups de poing.

permettre de choisir son effet et de tenter de lancer des sorts. Lorsqu'on passe en mode « magique », le temps de lancer un sort, le jeu tourne au ralenti. Les autres détails concernant les possibilités de la Volonté sont encore tenus secrets...

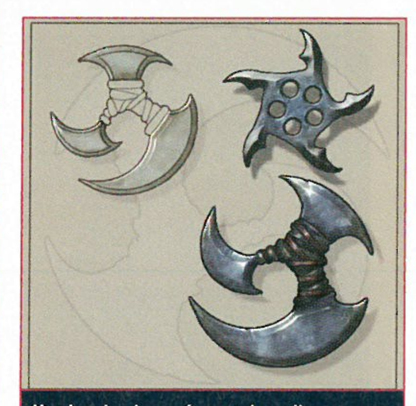
Une insoutenable attente

De nombreuses choses restent encore à faire sur Fable pour en faire LE jeu que l'on attend aussi ardemment. Mais les développeurs de Big Blue Box suivent leur planning sans prendre de retard, et progressent à pas de géants vers la version finale de leur ambitieux titre. De nombreux éléments restent encore très secrets à son propos, et c'est vrai qu'il est difficile de ne pas désirer des informations plus précises sur certaines mécaniques de jeu élémentaires, mais d'un autre côté, ce serait sans doute dommage de ne pas conserver un peu de surprise d'ici à la fameuse version test. En tout cas, rares sont les projets qui nous auront autant séduits et inspirés, et croyez bien que cette visite exclusive de Big Blue Box ne sera pas la dernière. Après tout, nous suivons cet ambitieux projet depuis près de deux ans avec ferveur, et ce n'est pas pour nous arrêter en si bon chemin... Rendez-vous est déjà pris au prochain E3 de Los Angeles, qui aura lieu en mai 2003. D'ici là, faites comme nous : régalez-vous de ces photos d'écran exclusives et commencez à imaginer quelle sorte de héros vous serez !

Et le temps dans tout ça ?



Donnée importante dans le déroulement de l'aventure Fable, le temps ne passera pas de manière linéaire. Organisée en chapitres, l'histoire traitera les événements importants de la vie du héros entre les différentes parties (notamment du type mariage, etc.). Mais en dehors des moments spécifiques où le temps s'écoulera avec une rapidité adaptée au narratif, nous serons les témoins de journées qui devraient durer environ une heure en temps de jeu. Si les ombres dynamiques manquent encore à l'appel sur les photos ci-contre (et Dieu sait qu'elles améliorent encore le graphisme du titre), voici de quoi se rendre compte de la course du Soleil et de la Lune dans le monde d'Albion, à l'heure actuelle.



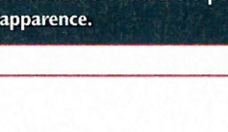
Un des dessins préparatoires d'arme : classe non ?



Lorsque le héros tue, l'expérience qu'il acquiert est pour le moment indiquée graphiquement par des particules et des effets de lumière.



Tatouages et barbes pourront être collectionnés sous forme de cartes, et présentés aux tatoueurs et barbiers pour changer son apparence.





Les expressions faciales du héros, ainsi que celles des autres personnages, s'avèrent particulièrement importantes pour un titre comme Fable.



Si le moteur du jeu n'en a pas vraiment besoin, des « faux loadings » apparaîtront (très brièvement sous forme de fondus) pour signaler au joueur qu'il passe d'une zone à une autre, potentiellement dangereuse.



Ian Lovett, le 3e larron fondateur de BBB, met à jour le « BBB Cracker Board » : un tableau dressant une liste des membres de l'équipe qui sont les plus susceptibles de péter les plombs d'un moment à l'autre...

Encore des questions

Comme si nous n'en avions pas eu assez avec notre interview en quatre parties, quelques questions nous ont paru importantes à poser, et c'est Dene Carter qui y répond.

Joypad : Lorsque le héros devient très vieux, disons 50 ou 60 ans, meurt-il de vieillesse ? Si oui, est-ce qu'un joueur peut « rejouer » son héros ?

Dene Carter : Nous avons abandonné l'idée d'un héros mourant de vieillesse, parce que bon nombre de personnes trouvaient cela gênant : après avoir passé du temps à forger leur héros, finir par juste le voir mourir de vieillesse semblait inapproprié. À l'heure actuelle, nous sommes encore en train de voir pour laisser la possibilité au joueur de recommencer le jeu avec un héros déjà développé.

Est-ce que le fait d'avoir des enfants au sein du jeu apporte quelques événements très particuliers, ayant un impact sur l'histoire ?

Nous avons tout un tas d'événements particuliers liés à l'acquisition d'une femme et à l'éducation d'une famille. Nous travaillons à en faire quelque chose d'aussi étendu que possible !

Comment comptez-vous gérer la sauvegarde ? Laisserez-vous la possibilité de sauver à n'importe quel moment, et de laisser ainsi au joueur la possibilité de « dédoubler » son héros afin de le développer différemment à partir d'un point particulier de sa vie ?

Voilà une question délicate. La sauvegarde sera, très simplement, automatique. Nous préférons de loin avoir des joueurs complètement plongés dans le devenir de leur personnage, plutôt que le genre à « garder un doigt sur une vieille page », si je puis dire.

Pensez-vous inclure une option qui permette au joueur d'apprécier l'évolution de son personnage, depuis le début de ses aventures, en accéléré, façon replay ? De manière à ce qu'il apprécie les morphs de son héros ?

Le journal de bord fournira au joueur des photographies de certaines étapes majeures de sa vie, depuis l'enfance jusqu'à la fin. Après tout, on parle de l'histoire d'un héros ! Quant au style « replay », c'est une riche idée, mais elle n'est pas prévue pour l'instant. Nous verrons bien ce que nous ferons !

De la même manière, est-il possible de conserver la dernière sauvegarde, et de refaire le jeu une nouvelle fois mais en conservant tout ce qui a été développé, afin de devenir encore meilleur dans les disciplines qu'on aura choisies ?

Il s'agit là d'un problème d'équilibre. Nous pensons offrir des éléments similaires à un bonus de « jeu fini », mais nous ne pensons pas le faire à proprement parler depuis le réel début du jeu.

Est-il possible de créer ses propres habits ? Ou de les colorer ?

Nous pensons aux possibilités de la teinture en ce moment même. Ce n'est pas très difficile –bien que ce soit assez étrange, la partie la plus difficile consiste à gérer la mémoire que prennent nos habits (chaque pièce prenant une texture de 512 x 512 x 24 bit). Nous autoriserons autant de customisation que possible, jusqu'à la dernière minute, avant de rendre notre master.

Y a-t-il une sorte d'emblème du héros, un blason qu'il pourra choisir ou créer, afin de laisser sa marque quelque part, et ainsi se passer de témoins pour construire sa réputation ? De plus, ce pourrait être un bon moyen de voler de la réputation à d'autres héros qui oublieraient de laisser leur marque auprès de leurs actes, ou bien en étant plus rapide qu'eux ?

Hmmmmm... comme la peinture à la bombe dans Counter-Strike. À l'heure actuelle, la plupart de tes actes impliquent d'autres personnes, donc ce n'est pas un problème.

Comment gérez-vous les dialogues ? Comment un joueur peut-il choisir quoi dire ou quoi exprimer comme sentiment ?

La majeure partie des dialogues de ce jeu sont informatifs. Nous essayons de rester loin du modèle « 1) dire ceci, 2) dire cela, 3) au revoir ».

Je ne me souviens pas d'avoir jamais vu le héros sauter. En est-il capable ? Peut-il grimper pour atteindre quelques endroits spéciaux, ou quoi que ce soit de ce genre ?

Non, le héros ne saute pas. Il peut faire tout un tas d'autres trucs, mais nous avons eu le sentiment que le saut n'était pas nécessaire, et aurait conduit le joueur à bondir sans arrêt, ce qui aurait eu l'air ridicule.



Les frangins Carter, au milieu de quelques membres de leur fine équipe de développeurs, démontrent une fois de plus leurs qualités de poseurs !

Bu$iness Pad

PAR GOLLUM
(jchieze@hfp.fr)

Le jeu vidéo : un business à part entière

Oh radieux miracle ! Oh toi, douce divinité aux chaleureux rayons, vous qui illuminez notre sombre existence, oui, Soleil, ravivez nos sens ! Ainsi, en ces périodes troublées, où le son des bottes remplace tristement celui des rires insouciants, qu'il est bon de se laisser happer dans la spirale du jeu. Pourtant, n'oublions pas, malgré le marasme, que le business reste dans la place. Litanie de chiffres d'affaires, profusion d'annonces où se côtoient yens, dollars et euros... Pas de doute, l'envers du décor se dévoile ici, et nulle part ailleurs !

And the winner is...

Retrouvez chaque mois le Top 5 des meilleures ventes japonaises, américaines et européennes, toutes consoles confondues. À cause des impératifs de bouclage, les tops présentés ont été arrêtés à la première semaine de mars et prennent en compte les résultats de l'ensemble du mois précédent ; il s'agit donc de tops mensuels et non hebdomadaires. Nos sources sont les magazines *Dengeki* (Japon), *Digitiser* (Europe) et le site Amazon.com (États-Unis).

TOP 5 JAPON
1- Dragon Ball Z Budokai (Bandai/PS2)
2- Devil May Cry 2 (Capcom/PS2)
3- Final Fantasy Tactics Advance (Square/GBA)
4- Let's Make a Pro Baseball Team 2 (Sega/PS2)
5- Sgin Megami Tensei III Nocturne (Atlus/PS2)

TOP 5 EUROPE
1- The Sims (EA/PS2)
2- GTA : Vice City (Take 2/PS2)
3- The Getaway (Sony C.E./PS2)
4- FIFA 2003 (EA/PS2, NGC, Xbox, PSone)
5- James Bond 007 : Nightfire (EA/PS2, NGC, Xbox)

TOP 5 ÉTATS-UNIS
1- The Sims (EA/PS2)
2- Mortal Kombat : Deadly Alliance (Midway/PS2, Xbox, GC)
3- The Getaway (Sony C.E./PS2)
4- GTA : Vice City (Take 2/PS2)
5- FIFA 2003 (EA/PS2, NGC, Xbox, PSone)

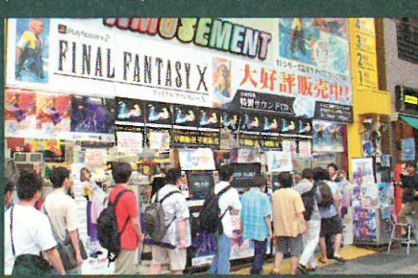
Le nouveau visage de Konami

KONAMI

Après 30 années de glorieuse existence, Konami a décidé de se refaire une beauté en changeant son logo ! Finie donc l'antique double vague en forme de croix orange/rouge, place désormais à deux nouvelles identités visuelles d'une impressionnante sobriété. Plus classe grâce à une typo fine et soignée, le nom « Konami » se suffit désormais à lui-même. Pour la petite histoire, sachez que ces logos sont censés symboliser – cramponnez-vous bien, nous pénétrons dans la « Com Zone » – « la volonté d'expansion de Konami préservant les fondamentaux de créativité et d'innovation, tout en incarnant les notions de confiance et de surprise. » Mieux encore, sachez que l'utilisation du rouge n'est pas innocente puisqu'elle représente « la stabilité » du développeur. Impressionnant. Dans la foulée, Konami réitère sa volonté d'expansion à l'international (grâce aux séries PES et MGS notamment), mais aussi le renforcement de sa présence dans les « Sport Centers » nippons et la création d'un pôle robotique à destination des plus jeunes. Un « nouveau départ » qui prendra effet le 1er avril prochain, sans que le moindre poisson n'apparaisse toutefois à l'horizon...

TÉLEX

Non, impossible !? Alors qu'on n'osait même plus y croire, une étude pourtant sérieuse a démontré les bienfaits du jeu vidéo sur le comportement de nous autres, humains « vidéo-numériquement approved ». **Ainsi, d'après l'University of Western Australia (UWA), « les jeunes s'adonnant à la PlayStation 2, Nintendo GameCube et autres Xbox ont montré le développement de caractéristiques positives comme une bonne compréhension de ce qui les entoure, une attitude sérieuse en cours et une bonne santé mentale. Ces joueurs disposent aussi d'importants groupes d'amis ».** D'après Kevin Durkin, professeur en psychologie de l'UWA, cette étude a aussi prouvé que les jeux vidéo ne poussaient pas à la violence. Un intéressant contrepoids à la chasse aux sorcières orchestrée par la plupart des médias (cf. l'accablant reportage, d'ailleurs en partie bidonné, de Sept à Huit) ! Nous ne sommes pas des fous, juste des passionnés...



D.R.

Aux États-Unis, la bataille pour la deuxième place des consoles next-gen (loin, très loin derrière la PlayStation 2) semble de plus en plus tourner à l'avantage de Microsoft. Ainsi, dans la période d'après fêtes de fin d'année, la Xbox aurait acquis 24 % de parts de marché (chiffres : NPD Group). Soit tout de même le double de Nintendo avec sa GameCube. Aux USA, en janvier, 448 000 PS2 ont été écoulées, pour 164 000 Xbox, 81 000 GameCube et 266 000 GBA. À suivre...

Si vous avez l'habitude d'acheter vos RPG Square en import US, vous avez probablement déjà remarqué la présence du logo Electronic Arts sur les boîtes. En effet, **depuis 1998, les deux géants avaient passé un accord d'édition et de distribution dans leurs pays respectifs (Square distribuait les FIFA & Cie au Japon et EA les FF & Cie aux États-Unis)... Eh bien, c'est fini !** Ainsi, à dater

TÉLEX

du 1er avril prochain, la collaboration s'achèvera, laissant place au duo Square/Enix qui s'occupera lui-même de son destin américain.

Au terme de la dernière assemblée générale du Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs (le fameux SELL), c'est Christian Bellone, ex-président de Take 2 Interactive France qui a été élu président. Alors tout ça, vous n'en avez probablement merveilleusement rien à faire (et je riiiispaicteu), mais cela reste néanmoins relativement important. En effet, outre définir les recommandations SELL (les « Déconseillé aux moins de 12 ans » et autres), sa mission première reste de faire reconnaître notre industrie afin qu'elle bénéficie légitimement des avantages liés au secteur de la culture et de la communication (TVA, moyens de financement innovants, école du jeu vidéo). Et ça, bah mine de rien, c'est juste assez crucial... surtout par les temps qui courent, mesdames et mesdames.



Dans la famille « chiffres en folie », le Taiwan's National Science Council (NSC) vient de publier un rapport révélant que près de 55 % des consoles de jeu seraient fabriquées dans cette région du monde cette année ! Un bond de plus de 40 % par rapport à l'année précédente. D'après Lee Pao-shu, secrétaire du NSC, le faible coût de la main-d'œuvre, ainsi que les faibles taxes ont attiré les constructeurs. En 2003, 11,27 millions de PS2, près de 3,63 millions de GameCube et 1,8 million de Xbox seront conçues à Taiwan et sa région. Joli coup d'fusil, fiston !

Electronic Arts maître du monde !

D'après le Cercle Finance, les résultats trimestriels d'Electronic Arts ont été particulièrement positifs. Le bénéfice net du groupe s'élèverait donc à 250,2 millions de dollars pour le troisième trimestre de cette année fiscale 2002/2003. Pour comparaison, l'année dernière, le bénéfice ne représentait « que » 132,3 millions de dollars. Dans le même temps, le chiffre d'affaires du groupe a grimpé de 47,6 %, à 1,23 milliard de dollars. D'impressionnants résultats que Larry Probst, P.D.G. d'EA, explique par des ventes record lors de la période de Noël : « 11 des titres vendus par le groupe ont dépassé le million d'unités ». Quant à la France, Electronic Arts reste chez nous aussi impérial en obtenant une part de marché globale de 20,15 %, soit une hausse de 5 points sur 1 an. EA number one dans le monde et en France, oui. Une ascension inexorable, oui. La concurrence va devoir s'accrocher... Oui, aussi.

Une histoire de gros sous

Philosophons sur l'inconscient collectif et sa perception de la richesse de notre industrie vidéoludique. Hum. Combien rapporte vraiment un hit ? Un développeur s'en met-il plein les fouilles s'il ne vend « que » 100 000 exemplaires de son jeu ? Autant de questions qui, mine de rien, restaient jusqu'à aujourd'hui encore assez floues. Grâce à la Video Software Dealers Association (États-Unis), on peut se rendre compte réellement de l'ampleur des revenus générés. Attention, confondre chiffre d'affaires et réel bénéfice final pour le développeur serait sacrilège, mais voici toutefois un aperçu des rentrées en caisse. Prenons la meilleure vente par console, en janvier 2003 sur le sol américain. On y découvre qu'en ayant vendu 266 852 exemplaires de The Sims (PS2), Electronic Arts a généré plus de 13,1 millions de dollars en 1 seul mois ! Sur Xbox, avec ses 81 180 exemplaires vendus en janvier, Dead or Alive : Beach Volleyball (Tecmo) a généré un peu plus de 4 millions de dollars, tandis que sur GameCube, c'est Le Seigneur des Anneaux (EA) et ses 43 909 unités qui ont fait rentrer près de 2,2 millions de dollars dans les caisses. Bien sûr, de cette manne financière, il faut soustraire les taxes, la part du revendeur, des intermédiaires, de l'éditeur, pour connaître ce que touche vraiment le développeur... Mais en tout cas, pour les meilleurs jeux, de l'argent, il y en a !

Hommage au mentor de Miyamoto

Les accidents de la route restent un fléau international. Ainsi, en 1997, à 57 ans, le génial Gunpei Yokoi (producteur de Donkey Kong, inventeur des Game & Watch et de la Game Boy) mourait dans un accident de voiture. Début mars, lors de la dernière Game Developers Conference et au nom de l'IGDA (association internationale des développeurs de jeux vidéo), Yuji Naka a remis à titre posthume un Lifetime Achievement Award au créateur. Mentor de Shigeru Miyamoto dont il a supervisé les premiers travaux, nous devons tous à Gunpei Yokoi l'invention de la croix directionnelle sur les manettes des consoles. À noter que suite à l'échec retentissant du Virtual Boy (dont il était aussi le concepteur), Yokoi San avait quitté Nintendo en 1996 pour fonder sa propre entreprise. Allez jeter un coup d'œil à notre Avant-Première Zelda pour en apprendre un peu plus sur la relation Gunpei Yokoi/Shigeru Miyamoto...


D.R.

Chant du cygne pour la WonderSwan

Dépité, Bandai jette l'éponge ! Lancée en 1999 dans une version noir & blanc, la WonderSwan n'aura pas connu le succès escompté. La sortie de la version WonderSwan Color en 2000, puis récemment de la WonderSwan Crystal n'y aura rien changé, puisque Bandai accuse aujourd'hui un déficit de 1,7 milliard de yens (un peu plus de 13 millions d'euros). Un résultat d'autant plus dramatique que le constructeur tablait sur un bénéfice de 200 millions de yens (près de 1,5 million d'euros). Malgré le soutien indéfectible de Square, l'accueil de certains titres Sony, et tout de même 3,5 millions de consoles vendues au Japon, le petit cygne blanc, qui se sera cantonné à l'archipel nippon, n'aura donc jamais pris son délicat envol. Le projet WonderSwan est donc fini. Square désormais de retour chez Nintendo, Bandai avait compris qu'il était temps de tirer sa révérence et développera d'ailleurs ses prochains titres sur GBA. Un ange passe...



Sega/Sammy : le mariage improbable ?

Après l'union Square/Enix, une surprise de taille est tombée sur nos téléscripteurs (on dira ça, hein) : Sega et Sammy devraient fusionner le 1er octobre prochain ! Plus surprenant encore, c'est Hajime Satomi, actuel président de Sammy, qui dirigerait la nouvelle entité dont le nom est encore inconnu. D'après un premier communiqué, l'accord aurait pour but « d'accroître la valeur des deux entreprises, optimiser les ressources en management et asseoir leur position sur les marchés mondiaux du jeu vidéo ». Aucun détail concret de l'accord n'a pour l'instant été publié, mais à l'heure où Sega annonce des prévisions de bénéfice de 500 millions de yens (3,96 millions d'euros) au lieu des 5 milliards de yens escomptés (39,6 millions d'euros), on comprend que la restructuration du groupe restait fragile ! Une révision à la baisse drastique qui expliquerait donc peut-être ce soudain rapprochement avec l'un des leaders du pachinko (et cherchant un développement dans les salles d'arcade). Mouais, pas vraiment glorieuse comme union...



De douces chansons et quelques ambiances plus spécifiques sont au programme de ce mois d'avril revigorant. Un peu de chaleur et de tendresse grâce à un Final Fantasy Pray tout en « souptilidade ». Quant à Parasite Eve II, hum, les amateurs d'ambiances minimalistes devraient apprécier, mais les autres... Un mois très Square.

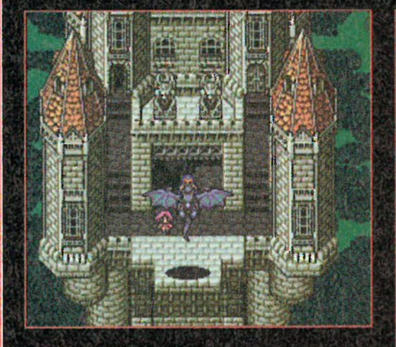
par Gollum

Final Fantasy Pray

• **Référence :** PSCN-5006 • **Compositeur :** Nobuo Uematsu
• **Durée :** 46'55 (11 plages)

Avis

Grâce à la voix envoûtante de Risao Ohki, ce Final Fantasy Pray nous invite à un bien agréable voyage. Sa destination ? Le réveil de nos passions, un soupçon de nostalgie, de la candeur, mais surtout de la douceur...



Première itération de l'envoûtante série Vocal Collections I, Final Fantasy Pray vous propose un délicat voyage chanté dans les limbes de la mythique saga de Square. Surprenant, par moments déroutant, ce périple musical a toutefois le mérite de transcender les souvenirs des plus anciens joueurs. Tout débute par le fameux prélude, ici doucement chuchoté par un chœur à la tendresse cotonneuse. Le temps semble se figer, tandis que l'arpège culte s'envole... La voix cristalline de Risa Ohki berce sans le moindre heurt. Ses arrangements sont soyeux et, à l'image de Nao Choro Menina (reprise du tendre « Kids Run Trough the City Corner » de FF6), sa voix vous emportera loin, très loin. Tel un voile duveteux, la guitare acoustique accompagne ce chant qui invite au sommeil le plus profond. L'émotion est aussi palpable dans Once You Meet Her (thème de FF3). Par vagues harmonieuses, les violons apaisent. Et il en va de même pour Toki no Hourousha (merveilleuse reprise du thème de Tina de FF6). La flûte de pan joue avec nos sentiments, et c'est bien les yeux dans le vague qu'on se prend à rêver, brassant allègrement les souvenirs de ses glorieuses aventures d'antan. Le ton est toujours très contemplatif, si bien qu'on croirait suivre une captivante histoire... déclinée en une dizaine d'actes finement ciselés. De nombreux courants sont toutefois abordés. Certains enjoués (dont le très flamenco « Esperanca Do Amor » de FF5), d'autres plus nostalgiques (« Voyage » de FF3), mais c'est de ce bouillon musical que naît la richesse de cet album. À tel point qu'on est aussi parfois surpris et sympathiquement amusé lorsqu'on découvre quelques morceaux chantés en français. Certes, les paroles se révèlent souvent d'une admirable mièvrerie (« Madame, pouvez-vous m'aider à retrouver et ramener mon p'tit chat »), mais même si le cliché est parfois un peu trop appuyé lorsque, au détour d'un phrasé, quelques accords d'accordéon se font entendre, ce CD possède sans conteste une âme. Les cœurs les plus tendres sauront la percevoir. Dans les mois à venir, nous aborderons avec plaisir Love Will Grow, le second opus de cette collection unique. Ainsi, l'invitation se verra renouvelée, transcendée...

LA MUSIQUE ADOUCIT LES MŒURS... LE PORTEFEUILLE AUSSI

Pour se procurer ces fameux albums, il existe diverses solutions. Soit vous visitez des boutiques telles que Tonkam ou Konci si vous êtes Parisien, soit vous croisez les doigts pour que votre revendeur importe ce type de CD si vous habitez en province. Sinon, un seul moyen bien pratique et efficace (on trouve absolument tout !) : le Net. Voici les meilleurs sites, bien évidemment sécurisés (tous testés sans problème), qui proposent ce type d'articles. Il est même possible d'effectuer des commandes particulières : la classe, en un mot. Selon les sites, les délais de livraison oscillent entre une semaine et un mois.

***CD JAPAN** (le Must incontournable)*
(www.cdjapan.co.jp)
GAME MUSIC ONLINE
(www.gamemusic.com)
ANIME NATION
(store.yahoo.com/freethought/index.html)
TOKYO POP
(www.tokyopop.com/tokyopop)
THE PLACE
(www.the-place.com)



Noter la musique est un exercice complexe. Qui suis-je, moi, pour me permettre de définir quel album dispose de compositions de qualité, ou quel autre vous détruira les oreilles en deux secondes ? Bon, j'avoue, dans ce dernier cas, il y a peu de chances pour que j'en parle, tout simplement car Zique Pad ne rassemblera que la crème des crèmes de la musique de jeux vidéo. Pourtant, parmi les chefs-d'œuvre que nous vous proposerons, certains d'entre vous devront effectuer des choix. On ne peut pas tout avoir, paraît-il. Chaque mois, vous retrouverez donc des petites notes pour vous guider un peu mieux. Il s'agit plus d'appréciation. Tiens, un petit exemple, histoire que vous ne soyez pas perdu. Une note de 8/10 correspond à un excellent album. Tandis que dix « ZP » équivaut au chef-d'œuvre ultime, la composition divine aussi bien au niveau de la composition que de l'orchestration. Il s'agit de l'œuvre qui vous transcendera pendant des siècles. Rappelez-vous, Zique Pad fait la part belle à la qualité et aux compositeurs de talent. Rien qu'à eux. Ouvrez bien vos oreilles !

Parasite Eve II

• **Référence** : SSCX-10038 • **Compositeur** : Naoshi Mizuta
Durée : Disque 1 : 71'58 (31 plages) • Disque 2 : 76'45 (35 plages)

Dans l'ombre de son aîné, Parasite Eve II avait misé sur une approche ludique différente. Moins RPG, plus Resident Evil. Une évolution qui connut aussi des répercussions sur la bande-son. En effet, après le départ de Yoko Shimomura, l'arrivée de Naoshi Mizuta marque une orientation plus tournée vers des musiques d'ambiance, au détriment de mélodies plus tortueuses. Ainsi, là où le premier opus mêlait habilement plages symphoniques et séquences plus rythmées, la B.O. de Parasite Eve II semble opter pour une approche plus minim-aliste. Pour être très clair, il ne s'agit pas simplement de « musiques d'ambiance »... mais plutôt « d'ambiances sonores ». La nuance est d'importance, car ce sont, la plupart du temps, plus des sons (des bruissements, un son décliné, etc.) que de courtes mélodies. Bien sûr, si dans le jeu, cela collait assez bien avec le style recherché, il faut avouer qu'à l'écoute « simple », le constat reste plus que mitigé. À l'image de « Watch Out » ou « Do Something ? » (et je pourrais en citer des dizaines du même acabit), l'ensemble se veut très répétitif. Cependant, quelques plages sont à sortir du lot, comme « Mist », un remix très lunaire d'« Out of Phase » du premier Parasite Eve, ou encore « Forbidden Powe » (le thème d'Aya). « The Depth of Aya Memory » aussi, qui rappelle d'ailleurs par instants l'esprit du thème de Final Fantasy VII. Mais elles n'ont jamais l'éclat des originaux et, il faut bien l'avouer, on finit par trouver les 2 CD longs, voire interminables. Heureusement, la seconde galette réussit à réveiller quelque peu l'auditoire en se faisant plus énergique. Les mélodies bénéficient d'un soin sensiblement supérieur et les ambiances taciturnes, sans disparaître, s'estompent tout de même quelque peu. Pourtant, si un mot pouvait admirablement qualifier cet album, il s'agirait de « poussif » ! Difficile de se sentir porté, et l'identification s'annonce quasiment impossible pour ceux qui n'auront pas accompagné Aya Brea dans ses secondes aventures. À conseiller aux collectionneurs, mais à eux seuls.



Avis

Sans éclat, la B.O. de Parasite Eve II ne parvient même pas à hypnotiser. Pourtant, vu son caractère « ambiances redondantes », la tâche s'annonçait simple. Preuve que même dans ce registre, il existait des maîtres et de simples apprentis...





Internet étant définitivement devenu indispensable à la vie des membres de la rédac, voici un extrait du bookmark de Joypad qui vous permettra de mieux connaître nos habitudes et centres d'intérêt. (P.-S. : pas de panique, les sites lecteurs reviendront le mois prochain.)

PAR ANGEL DAVILA (adavila@hfp.fr)

Chris

www.cafzone.net

Chris a beau se la jouer intello, c'est avant tout un geek qui passe beaucoup de temps derrière son PC. Du coup, le seul moyen de se faire comprendre, c'est d'aller sur cafzone.net, le site du Doc qui se charge de tester le matos dans « Joystick ». Au programme, des news sur les films, sur le matos, sur Internet et bien évidemment sur les jeux vidéo.

www.poesie.webnet.fr
Little Bouddha est aussi un être raffiné qui prêche la paix dans le monde. Pour pouvoir briller en société et envoûter les femmes, il consulte ce site et mémorise les plus belles tirades romantiques. Heureusement pour lui, il a une excellente mémoire qui lui permet de réciter tout Cyrano à la perfection… Et en y mettant le ton !

Gollum

www.liberation.fr
Entre deux visites à Boursorama.com où il voit quotidiennement son capital investi s'effondrer, Gollum aime se tenir informé de l'actualité mondiale, ça lui permet de relativiser ses pathétiques prestations de golden boy. Sauf quand il lit la rubrique économie…

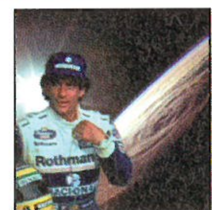
http://membres.lycos.fr/viavirtualis
Voilà un site qui nous aura tenu en haleine pendant plusieurs mois. Les énigmes qui sont posées feront travailler votre cervelet jusqu'à ébullition. À Joypad, on est arrivé jusqu'à la 25e ; au-delà, on bloque. D'ailleurs, si quelqu'un connaît la réponse, qu'il nous l'envoie rapidement par mail, par pitié. Le premier qui répond gagne un cadeau (qui reste à définir).

www.aquarelle.com/html/shop_enter_fr.htm
Pour s'excuser de son tempérament de macho envers ce qu'il appelle « les femelles », Gollum se voit régulièrement obligé d'envoyer des

bouquets de roses à ses pauvres conquêtes. Même s'il n'y croit pas vraiment, il sait que ça fait toujours plaisir, car comme il dit : « Oh tu sais, les gonzesses, il ne leur faut pas grand-chose, une tige verte avec quelques couleurs au bout et elles font la fête. » Pas de doute, il aime les femmes.

Trazom

http://f1.racing-live.com/fr
Trazom est un véritable pro de la Formule 1. Il connaît toutes les règles de la FIA, tous les acteurs du circuit automobile sur le bout des doigts, des pilotes aux mécaniciens stagiaires de chaque team, et se dit amoureux du respect et du code de conduite. Bizarrement, ça ne l'a pas empêché de me rentrer sauvagement dedans en kart (NDTraz : parce que tu roulais à 2 km/h !) et de repartir en affichant un sourire malsain sur son visage. Et dire qu'il a son permis de conduire…

www.ayrton-senna.com

Sa passion pour le pilote brésilien n'est un secret pour personne. Il possède d'ailleurs une réplique de son casque en édition limitée et signée de la main du maestro (véridique !). Apparemment, le prix fut exorbitant (NDTraz : ben finalement non, il vaudrait 10 fois plus aujourd'hui !), mais quand on aime… Enfin bref, vous voyez un peu le genre. Surtout ne lui faites pas la blague de la tarte au(x) mur(es), il risquerait de le prendre moyen.

www.reseauvoltaire.net
Traz ne s'est jamais laissé abuser par les informations « légales » que tout le monde gobe facilement, sans se poser de questions. Il fouine, il cherche la vérité. Notamment sur le Net, car il veut comprendre ! Depuis ses lectures profondes des bouquins de Jimmy Guieu (le premier à avoir parlé des Men in Black, il y a plus de 20 ans !), il ne croit plus à l'information pré-mâchée. Connectez-vous sur ce site, leur « vérité » fait froid dans le dos…

RaHaN

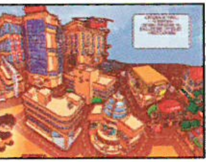
www.shacknews.com
Le Bourvil de la rédac est un puriste. Quand il va sur le Net, ce n'est pas pour visiter les sites de base. Non, môssieur vaut beaucoup mieux que ça. Alors il consulte régulièrement Shacknews pour connaître l'actualité du monde du jeu vidéo que l'on affectionne tant. Le site est entièrement en anglais, mais bien évidemment, comme « Rwouahanne » est trilingue (français, anglais, flamand), ce n'est pas un problème pour lui.



www.langocha.com
Mais qui se cache derrière Maître Yash Paramjit ? Ce faiseur de news trouve toutes les perles de l'Internet. Au programme, des vidéos, des photos et les sites les plus débiles de la toile. Un humour qui a même su convaincre Anne Roumanof. Si ça c'est pas un gage de qualité…

Greg

www.the-magicbox.com
Après avoir dénigré le site pendant des années – « ouais, des Américains qui pensent avoir les news avant tout le monde… Laisse-moi rire ! » –, il se retrouve en page de démarrage de son Mac à la rédac. Incontournable pour tous les adeptes de l'import, ce site, malgré son interface minimaliste, est une vraie mine d'or en termes d'informations.

www.datingsim.com

La Japon a définitivement trop déteint sur Gregu. À tel point que, comme eux, il adore les simulateurs de drague. Celui-ci fait partie de ses préférés, il est en français et surtout super gratuit, ce qui fut déterminant pour son choix !

www.sytadin.equipement.gouv.fr/
Greg est tellement radin qu'il ne veut pas gâcher d'essence dans les embouteillages. Du coup, il passe son temps sur ce site pour connaître l'état des routes. Son rêve serait un site qui répertorie toutes les stations-service discount, ce qui lui permettrait de tout réinvestir dans France Five, son Citizen Kane à lui.

Kendy

www.conspiration.cc/archives/arch_fev_2003.html
Certains pensent que la vérité est ailleurs. Kendy a découvert où elle se trouve. Grâce à lui, vous saurez pourquoi l'aspartame est dangereux, que des guerres extraterrestres se déroulent en ce moment autour de notre soleil... J'ai toujours pensé que Kendy était un peu parano, mais finalement il a peut-être raison. Va falloir que je m'intéresse aux Ummites...

www.zetatalk3.com/french/zetahome.htm
Ce site résume à lui seul toutes les conversations que Kendy a depuis 3 mois. Les coups des extraterrestres Zétas, le basculement des pôles, le réveil du genre humain et de ses vibrations... Tout y est. Une fois que vous aurez fini la lecture des différents articles, vous comprendrez peut-être ce qui se passe dans la tête de Kendy... Je vous plains !

www.gbacentral.net
Kendy est bel et bien le spécialiste de la rédac en matière de GBA, il « masterise » à mort tous les sites qui en parlent. Selon lui, Gbacentral est de loin le meilleur !

Willow

www.mad-movies.com
Grand passionné de cinéma fantastique, Willow ne jure que par Mad-Movies. Le site du célèbre magazine propose des mises à jour régulières sur toute l'actualité avec un point de vue ma foi très pertinent. D'ailleurs, j'en profite pour vous conseiller d'aller faire un tour dans la boutique Movies 2000 (49 rue de la Rochefoucauld 75009 Paris, près du métro St-Georges) et faire le plein de films et photos diverses. Oui, oui, c'est du copinage, mais une fois de temps en temps, ça ne fait pas de mal !

www.mysongbook.com
Lorsque Willow ne pige pas un riff de Toto, un arpège de Scorpion, un slide de Ben Harper ou un solo de Def Leppard, il file droit vers Mysongbook et récupère toutes les partitions de guitare et le fichier midi qui lui permet de s'exercer devant son miroi... oups, son PC ! C'est grâce à ça qu'il a, pour reprendre son expression, « gagné en virtuosité », et aussi fait gagner en lourdeur !

www.happytreefriends.com
Comme beaucoup de personnes, Willow affectionne les cartoons d'*Happy Tree Friends* : voir des petites bestioles se trucider entre elles le rend joyeux pour la journée. Si vous aussi vous êtes adepte de la violence gratuite, allez immédiatement visiter le site. D'ailleurs, pour visionner tous les épisodes (il y en a plus d'une vingtaine), il vous suffit d'aller ici : **http://web.dkm.cz/koplih/htf/htf.htm**.



Julo

http://karoshi.report.free.fr
Là, j'avoue que je ne connaissais pas du tout. Et pourtant, quelle belle trouvaille que nous a fait le père Zulo. Le créateur de cette home page est un Français qui a migré à Tokyo et fait régulièrement des « report' » sur les aspects de la ville et les chocs culturels qui en découlent. Pour une fois que l'on ne retrouve pas les clichés habituels des Japonais... Ça fait plaisir !

http://loc.pompe.free.fr/page/hom01.html
Il y a longtemps, j'ai promis à Julo que je lui offrirais une pompe à bière afin qu'il puisse se servir des pressions à domicile. Quand j'ai vu le prix que ça coûte (environ 1 500 euros), je m'en suis vite mordu les doigts. Argh ! Julo, si j'en paye la moitié, ça te va ?

www.shenmue.com
Julo est un optimiste, ce n'est un secret pour personne ! Ce doit être la seule personne sur cette planète qui continue de consulter quotidiennement shenmue.com alors qu'il n'est jamais mis à jour... Oh le nase !

Elwood

www.citationsdumonde.com
Elwood puise sa surpuissance dans citationsdumonde.com, un site qui comme son nom l'indique compile des milliers de citations de personnalités de toutes les époques. Cela dit, je me demande si l'élève n'aurait pas dépassé les maîtres. Mais bon, notre éthique nous empêche ici d'en dire plus...



www.homecinema-fr.com
Le chauve de la rédac a des goûts très simples en matière de technologie. Il n'est pas très exigeant, il veut juste ce qu'il y a de plus gros et de plus bruyant, donc, par extension, ce qu'il y a de plus cher. Ses voisins font la tronche, mais après tout, comme il dit : « J'les emmerde, chuis proprio ! » Une belle leçon de savoir-vivre !

www.ateliers-lofts.com
Elwood ne se satisfait plus de son penthouse bourgeois dans le 17ᵉ, il veut taper plus fort ! Depuis quelques mois, sa tête est encombrée avec des idées de loft ! Rien que ça !

Karine

www.hbo.com
Karine ne jure que par les séries d'HBO, la chaîne du câble américaine. *Sex & the City*, *OZ*, *Les Sopranos*... Elle a tout vu. Néanmoins, honte à elle, elle n'a toujours pas vu la 2ᵉ saison de *Six Feet Under*. Faut dire qu'elle était trop effondrée après la mort d'Augustus dans *OZ* dont elle était follement amoureuse, tout comme elle aimait éperdument Pussy des Sopranos. La pauvre...



http://fr.news.yahoo.com/47
Karine est toujours la première à savoir quand Britney Spears a rompu avec son boyfriend ou le prix de la bague de mariage de J-Lo. Son secret : la rubrique « people » de Yahoo. Rien à dire, elle sait vraiment tirer profit de sa connexion Internet !

Mister Brown

www.olympiquelyonnais.com
Mister Brown est un optimiste. Bien que Lyon connaisse une saison en dents de scie, il ne cesse de supporter l'équipe de son cœur. (NDGollum : Ce qu'il ne sait pas encore, c'est que le champion, cette année, ce sera l'OM !)



www.adcritic.com
Le spécialiste de la pub à la rédac consulte régulièrement ce site dédié aux spots publicitaires. Toutes les dernières pubs sont téléchargeables gratuitement.

Angel

www.tvtome.com
Véritable encyclopédie de la télé, ce site répertorie toutes les séries avec un résumé de chaque épisode. Pour les gens comme moi qui établissent leur emploi du temps selon le programme télé, il s'agit du site parfait !

www.nme.com
Tous les potins et les ragots musicaux sont sur le site du légendaire hebdomadaire anglais *NME*. Pour connaître les derniers travers de Jay Kee (Jamiroquaï) en boîte de nuit, les bastons des frères Gallagher d'Oasis...



www.rtl.fr/rtlsport/foot/lematch.asp
On refaaaait le maaaaatch ! La meilleure émission de football présentée par le fantastique Eugène Saccomano est en écoute toutes les semaines sur le site de RTL. Au programme, de la polémique, de la polémique et encore de la polémique. C'est le concept de l'émission et c'est ce qui la rend passionnante à écouter (ou à regarder sur LCI).

1 LES PLUS FIDÈLES SONNERIES (et le plus de téléphones compatibles!)

Téléphones compatibles: Alcatel, Ericsson, LG, Motorola, Nokia, Philips, Sagem, Samsung, Sendo, Siemens, SonyEricsson, Trium… Détails: www.persomobiles.net.

POUR CHANGER VOTRE SONNERIE: appelez le **0899 700 907**, entrez la référence de la sonnerie (ex: 56072), le n° du téléphone… cela prend à peine 2 minutes!
PLUS DE SONNERIES: Par exemple: ✚**30 Reggae..** 1563. Vous pouvez choisir parmi 30 autre sonneries Reggae en appelant le **0899 700 907** et en saisissant la référence 1563.
CATALOGUE COMPLET: Des milliers d'autres sonneries par téléphone au **0899 700 907**, ou minitel **3617 PERSOMOBILES**, web www.**persomobiles.net**, wap **wap**.persomobiles.net.



2 Exclusif! TOUTES NOS SONNERIES SONT HIFI - POLYPHONIQUES!

La plupart des téléphones récents utilisent des sonneries polyphoniques: vous entendez le **vrai son des instruments**, et les mélodies sont accompagnées d'une **véritable orchestration** (ex: piano / basse / batterie). Exclusif : toutes les sonneries de persomobiles seront automatiquement téléchargées en mode polyphonique si votre téléphone est compatible.
Téléphones polyphoniques: Alcatel 511 512 525 715 **Ericsson** T300 **LG** 7020 **Motorola** C330 T720 **Nokia** 3510i 3650 6610 6650 6210 7250 7650 **Panasonic** GD67 D87 **Samsung** A800 N600 N620 S100 T100 **Siemens** C55 S55…

LE TOP

1er gaou	55409
All the things she said	55136
Art de rue	55607
Asereje (Ketchup song)	55410
Avec classe	55024
Destinée	55037
Dilema	55412
Jenny from the block	55413
La Beuze-Le frunkp	55210
La soupe aux choux	56040
Le flic de Beverly Hills	55418
Le parrain	55417
Les bronzés font du ski	55419
Marie	55818
Mission Impossible	55422
Paris latino	55162
Plantation	55424
Taxi 3	55492
Ti amo	55568
Without me	55426
✚Le Top 20 permanent	1599

RAP / RNB

03 Bonnie and Clyde	55305
113 fout la merde	55604
1m73, 62 Kg	56078
4 my people	56993
5.9.1	56303
À demi nue	56101
Addictive	55021
All I have	55454
Always on time	55881
Another day in paradise	56083
Are you ready	55017
Are you that somebody	55687
Art de rue	55607
Assassin de la police	55299
Au nom de la rose	56494
Avec classe	55024
Avoir des potes	55289
Bad boy for life	56086
Bad boys de Marseille	55945
Bad intentions	55606
Because I got High	56971
Belsunce breakdown	56612
Bills, bills, bills	55884
Black suits comin'	55567
Block party	55777
Bomba 2002	56302
Boom boom	55051
Bootilicious	55865
Bump bump bump	54113
Business	55939
C'est mon truc	55613
Cendrillon du ghetto	56622
Cleaning out my closet	55672
Clint Eastwood	56644
Come with me	56691
Dance for me	55614
Destinée	55037
Diamant noir	55775
Dilema	55917
Don't know what to tell ya	55496
Dr. Hannibal	54123
Du rire aux larmes	56080
Elle donne son corps avant son nom	55609
Elle te rend dingue	56896
Enfants du ghetto	55077
Ensemble	55473
Family Affair	56799
Femmes	54043
Foolish	56315
Freestyler	55582
Frotti-frotta	55474
Full moon	56313
Funky cops-Let's Boogie	55898
Funky Maxime	56359
Gangsta's Paradise	56685
Gaz-L	56905
Girl talk	55444
Give me the light	54070
Got what you need	56049
Happy	55921
He's unbelievable	55491
Heartbreaker	55284
Hero	55285
I believe I can fly	55715
I Can	54138
I need a girl	56301
I never knew love like this	55394
I'll be missing you	55430
I'm gonna be alright	55572
If you had my love	55703
Je danse le mia	56145
Je me souviens	54049
Jenny from the block	55131
Just a little	55075
Keep this fire burning	54153
Killing me softly	56362
La playa	55377
La tribu de Dana	56473
Le bilan	55954
Le guide du loubard	55667
Le son des bandits	56054
Livin it up	55878
Ma Benz	55287
Ma musique	54042
Nuff Respect	56487
Oh boy	55923
On s'en sort bien	55680
Ooh la la la	55282
Paper'd up	55314
Petit frère	55610
Pris pour cible	55955

RAP / RNB (suite)

Qu'est-ce tu fous cette nuit	54116
Qui est l'exemple	56906
Qui veut la peau de mon Crew	55288
R n'b 2 rue	56621
Rap business	55888
Real slim shady	56618
Regarde le monde	55668
Regulate	56693
Sache	55899
Si c'était à refaire	54030
Son of a gun	54018
Stan	56634
Street life	55499
Survivor	56637
The boy is mine	56099
The message	54124
The next episode	56632
Through the rain	55036
Tu es la seule qui m'aille	54050
Tu me plais	55623
U got it bad	56051
U remind me	56770
Un peu de respect	54045
Une femme avec une femme	54154
Walking away	56619
What's love	56047
What's your flava	55910
Without me	56143
You don't have to call	55682
✚190 Rap!	1554

POP / ROCK

19-2000	55069
1979	54088
About a girl	54143
All apologies	54141
All the things she said	55136
Another one bites the dust	55113
Army of me	54076
Ashes to ashes	55457
Bachelorette	54077
Basket Case	55791
Big gun	55271
Big time sensuality	54075
Black Celebration	55699
Black or white	55711
Blackened	54134
Blowin' in the wind	55471
Blue jean	55459
Bohemian rhapsody	54151
Boys don't cry	55124
Bridge over troubled Water	54023
Bullet with butterfly wings	54091
By the way	56555
Californication	56760
Can't stop loving you	55221
Candle in the wind	55476
Canonball	55442
China girl	55460
Close to me	55141
Cocaïne	56940
Come along	55227
Come as you are	55713
Complicated	55764
Disarm	54090
Disco girl	54104
Don't go breaking my heart	55477
Don't know why	54081
Don't let me down	54072
Don't look back in anger	54059
Don't speak	55190
Dont let the sun go down on me	55478
Drowning	55133
Du hast	55281
Enter sandman	55654
Ever dream	54140
Feel	55151
Flash Dance-She is a maniac	55149
Free bird	54131
Give it away	54084
God save the queen	54155
Goodnight moon	54071
Hard as a rock	55301
Have a nice day	54073
Heart shaped box	54145
Hell bells	55273
Help	56911
Hey Joe	55704
Highway star	54122
Highway to hell	55688
Hotel California	56765
Human behaviour	54074
Hurricane Carter	54010
Hyperballad	54078
I am a rock	54025
I love rock'n'roll	55640
I'll be good	54152
I'm outta love	55468
If tomorrow never comes	55778
In a broken dream	54064
In my place	55020
In too deep	55782
International	54156
It's oh so quiet	54079
Jaded	55823
Jump	55656
Just like a pill	55044
Karma police	55280
Kiss	55490
Knocking on heavens door	55469
Le Brio	54034
Lemon tree	55367
Life on mars?	55461
Light my fire	56174

POP / ROCK (suite)

Like a rolling stone	55472
Lithium	54146
Little by little	54056
Little wonder	55462
Maria Maria	55595
Master of puppets	54132
Mayonaise	54089
Me and bobby McGee	55486
Mercedes Benz	55487
Modern love	55463
Mr Freeze	54102
My Michelle	54125
New born	54137
New sensation	54040
New year's day	56763
Not an addict	54103
Nothing else matters	54135
Objection	55780
Ola kala	54105
Otherside	54083
Oye como va	56757
Paint it black	55750
Paradise in me	54101
Perfect	54086
Polly	54142
Pretty fly	55596
Pride (In the name of love)	55985
Purple haze	55860
Rainbow children	54061
Rape me	55349
Rebel rebel	55464
Sacrifice	55479
She is love	54058
Shiny happy people	55142
Smells like teens spirit	55340
Smoke on the water	55427
Something in the way	54144
Something's wrong	54100
Song 2	55787
Songbird	54057
Sorry seems to be the hardest	55475
Space oddity	55467
Special cases	55311
Stairway to heaven	56790
Start me up	55855
Still loving you	56786
Stole	54129
Street spirit	54062
Suicide blonde	54041
Sultan of swing	55060
Sunday bloody sunday	56762
Supreme	56520
Sympathy for the devil	55745
Take a little piece of my heart	55485
Take a look around	54046
The call of Ktulu	54133
The end	55167
The lemon song	54130
The man who sold the world	55344
The rock show	55692
The scientist	55158
The times they are a changin'	55470
The unforgiven	54136
The wall	55902
The zephyr song	55023
This is the place	54082
Tide is high	54112
Today	54092
Tonight Tonight	54093
Under the bridge	54085
Undercover of the night	55851
Underneath your clothes	55679
Video killed the radio star	55097
Walk of life	55932
Walk on the wild side	56949
Walk this way	55826
War pigs	54115
War song	55139
We are the champion	56764
We will rock you	56523
Where did you sleep last night	55339
With or without you	55655
Wonderwall	56791
Yesterday	56913
Your song	55480
Zero	54087
Ziggy stardust	55465
✚320 Pop/Rock!	1561

ROCK FRANÇAIS

À l'envers à l'endroit	55676
Apologie	54047
Au néant	55466
Billy le funkyman	54052
Ça c'est vraiment toi	56120
Ce soir on vous met le feu	56310
Cela nous aurait suffi	54063
Clandestino	56179
Coccinelle	54012
Drunken sailors	54055
Elle s'ennuie	55942
Emma	55382
J'ai demandé à la lune	56096
J'en reve encore	56898
Je dis aime	54020
Je fume pu d'shit	55298
Je n'veux pas rester sage	55341
Je veux nager	54029
Jeune et con	55779
L'aventurier	56097
L'infidélité	54021
La bombe humaine	56121
La jeunesse emmerde le front national	54032
Lambé an dro	54048

ROCK FRANÇAIS (suite)

Le chemin	55056
Le complexe du corn flakes	54019
Le vent nous portera	56769
Mala Vida	56178
Mao boy	55573
Motivés	55632
Non non non non	54022
Onde Sensuelle	56177
Ou tu veux, quand tu veux	55371
Salut à toi	54033
Salut les amoureux	54051
Soledad	55489
Song for a Jedi	55770
Tchi cum bah	55896
Tomber la chemise	56184
Tostaky	54054
Un homme pressé	55391
Un jour en France	56383
✚70 Rock Français	1548

VARIÉTÉS

A new day as come	56034
Afrique adieu	55326
Alexandrie Alexandra	56222
Aline	55827
Allumer le feu	56228
Amélie Colbert	55157
Au café des délices	55597
Au mont sans soucis	54044
Au pays des merveilles de Juliet	54117
Au soleil	56300
Besoin de rien, envie de toi	55048
Cœur perdu	55312
Cassé	54147
Ces soirées la	55734
Chanteur de Jazz	55323
Confidence pour confidences	55109
Des mots qui résonnent	55134
Désenchantée	56214
Douce France	55034
Du rhum des femmes	55721
Elisa	55720
Elle, tu l'aimes	55889
En apesanteur	55549
En chantant	55327
En rouge et noir	56209
Ensemble	56501
Entre nous	55456
Etienne, Etienne	54016
Fanny Ardant et moi	55208
Femme des années 80	55315
Gaston y-a le téléfon qui son	55843
Hymne à l'amour	54013
I'm alive	55730
Il est libre Max	55121
Il suffira d'un signe	55095
Immortelle	55709
Innamoramento	56411
J'ai besoin d'amour	55738
J'ai encore rêvé d'elle	55615
J'attends l'amour	56123
J'en ai marre!	54111
Je graverai nos deux noms	55308
Je l'aime à mourir	56081
Je marche seul	55880
Je ne veux pas travailler	56185
Je serai	56506
Je suis et je resterai	55564
Je t'aime	55378
Je t'aime plus que tout	54065
Je t'aime, moi non plus	56026
Je te donne	55319
Je te rends ton amour	55593
Je te survivrai	55040
Jusqu'au bout	56144
KKOQQ	56075
L'agitateur	56074
L'aigle noir	55690
L'âme stram gram	55838
L'amour n'a pas de loi	55497
L'Aziza	55617
L'éducation sentimentale	55484
L'été indien	56092
La beuze-Le frunkp	55210
La cancoillote	54017
La chanson con	55033
La corde et les chaussons	54053
La fille d'Avril	55147
La fille du coupeur de joints	55803
La javanaise	56291
La maladie d'amour	55328
La salsa du démon	56229
La vie fait ce qu'elle veut	54128
Laisse béton	56424
Laisse-moi	54099
Lasciate mi cantare	56892
Le paradis blanc	55058
Le petit bonhomme en mousse	55629
Le rire du sergent	55329
Le tango de l'ennui	54069
Les bals populaires	55330
Les champs élysées	55796
Les choses	56316
Les copains d'abord	56430
Les démons de minuit	56215
Les embouteillages	54068
Les lacs du Connemara	55331
Les Ricains	55324
Les vieux mariés	55325
Libertine	56212
Lucie	55395
Ma prière	54039
Macumba	55569
Manhattan-Kaboul	56312

VARIÉTÉS (suite)

Marie	55818
Mélissa	55706
Millésime	56939
Milord	54014
Mister Renard	56128
Moi Lolita	55523
Mon amant de St-Jean	55545
Musique	55736
Musulmanes	55332
Ne reviens pas	55452
Noir c'est noir	56226
Non je ne regrette rien	54015
Nos rendez-vous	55737
Nuit de folie	55043
On ira tous au paradis	56242
On n'sait jamais	55309
On va s'aimer	55622
Pardonne-moi	55839
Paris latino	55162
Paroles paroles	55660
Partenaire particulier	55702
Petite Marie	55117
Plus haut	55997
Pourvu qu'elles soient douces	55841
Près de moi	56626
Pull marine	55103
Quelqu'un m'a dit	55199
Retiens-moi	55376
Rêver	55836
Sang pour sang	55883
Sans contrefaçon	56213
Seul	56897
Seule	55070
Si je m'en sors	54127
Si tu vas à Rio	56006
Sous le vent	56232
Ti amo	55568
Tien An Men	55449
Tournent les violons	55626
Tout doucement	56712
Toute la musique que j'aime	56227
Toute première fois	55041
Tra te e il mare	55684
Tu sauras me trouver	54037
Tu trouveras	56035
Un enfant de toi	56077
Une belle journée	56095
Une fille aux yeux clairs	55333
Vivre pour le meilleur	55601
Vous les femmes	56008
Y'a une fille qui habite chez moi	54031
✚360 Variétés!	1564

COMÉDIES MUSICALES

Autant en emporte le vent	55307
Avoir une fille	55862
L'envie d'aimer	55603
Le monde est stone	55165
Les rois du monde	56512
✚10 Comédies musicales!	1574

DANCE / ÉLECTRO

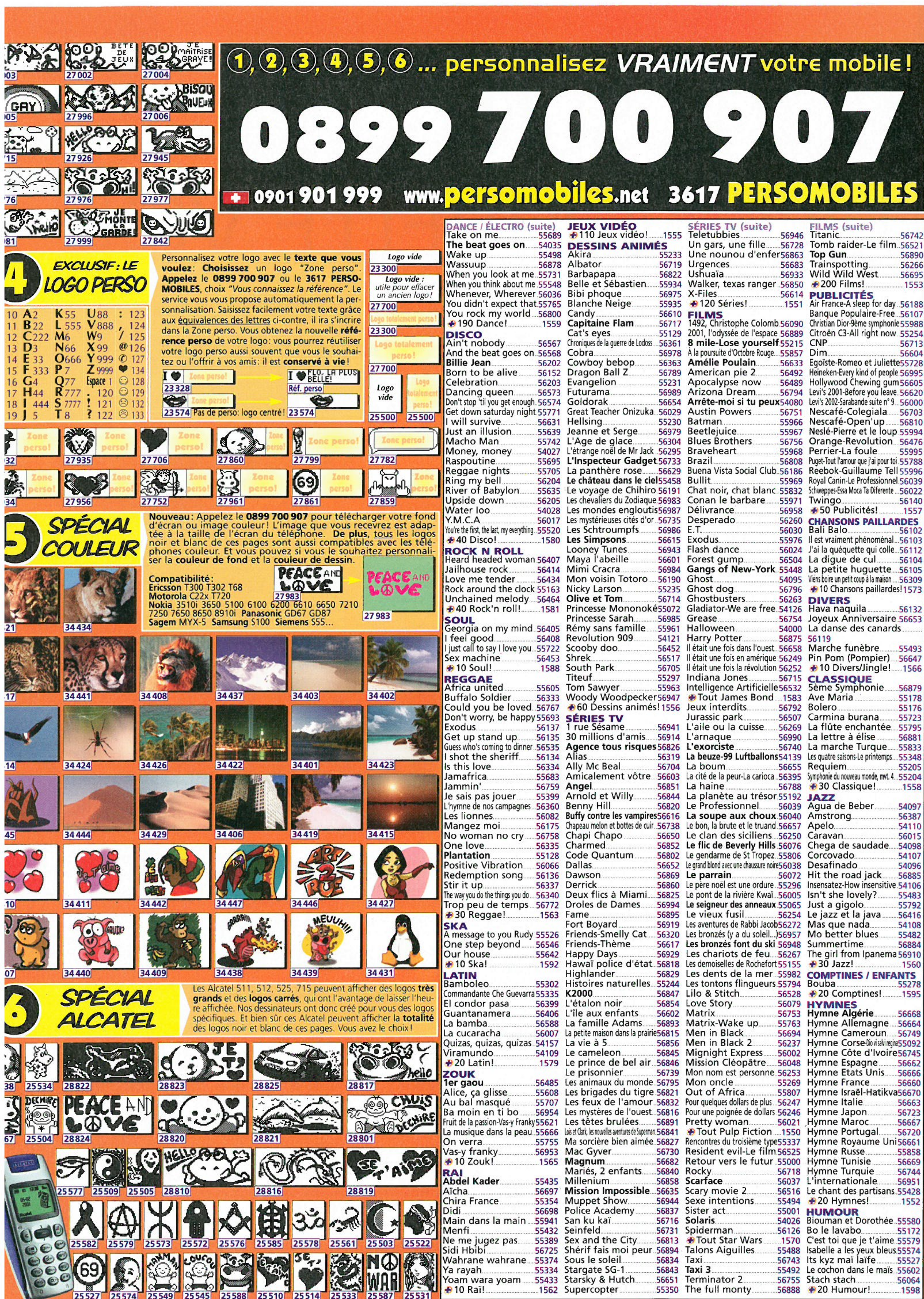
2 times	56153
A 20 ans	55310
Aerodynamic	56613
Ain't it funny	56779
Around the world	56116
Asereje	55571
Barbie Girl	56114
Blue	56497
Breathe	54149
Burnin'	54119
Can't get you out of my head	56823
Cheeky song	54036
Children	56168
Come into my world	55375
Da funk	54120
Daddy DJ	56642
Délirio	55918
Désert	54038
Donne sa chance au fun	54011
Dreamer	54094
Dreams	55431
Eins, zwei, polizei	55384
Encore une fois	55434
Eternal Flame	56950
Firestarter	54150
Fresh	55481
Fuego	55304
Gimmie, gimmie, gimmie	56956
Harder, better, faster, stronger	54118
Hysteria	55455
Indie walk	55014
Insomnia	56161
Just a place in the sun	54066
La primavera	55718
Lambada	56710
Like a prayer	56063
Lost in love	55495
Love don't let me go	56127
Mundian to bach ke	54060
My vision	55447
One and one	55716
Oops I did it again	55583
Peace and tranquility to earth	54067
People come people go	55768
Pop Corn	56094
Rhythm takes control	55276
Samba Rio de Janeiro	55922
Satisfaction	54114
Saturday night	55446
Shined on me	55904
Smack my bitch up	54148
Supa dupa fly	55876
Sweet dreams	55089

23786 23586 23594 23654
23583 23437 23582 23518
23684 23589 23436 23681
23588 23565 23648 23645
23502 23882 23410 23771
23779 23772 23674 23570
23762 23524 23395 23394
23399 23788 23793 23574
23432 23438 23449 23770
23805 23801 23800 23494
23806 23804 23802 27916
27896 27770 27906 27754

3 LOGOS

POUR CHANGER VOTRE LOGO: appelez le **0899 700 907**, entrez la référence du logo (ex: 23586), le numéro de téléphone du mobile… et c'est tout!
Accès direct à d'autres logos:
✚Drapeaux des pays 1124 ✚Sexy 1126
✚Animaux 1128 ✚Fêtes/événements 1136
✚Signes du zodiaque 1148 ✚Amour 1127
✚Horreur 1132 ✚Personnages 1138
Téléphones compatibles: ALCATEL NOKIA SIEMENS…

27708 27881 27863 27918
27871 27878 27918 27986
27874 27992 27781 27000
27963 27967 27997 27930
27925 27955 27993 27920
27952 27965 27907 27751
27970 27872 27953 27741
27841 27915 27885 27724
27803 27895 27875 27910
27978 27777 27001 27983
27767 27987 27995 27988
27805 27804 27725 27738
27974 27988 27806 27867
27774 27972 27917 27893
27713 27838 27823 27858
27964 27999 27998 27714
27979 27985 27984 27899



1, 2, 3, 4, 5, 6 ... personnalisez VRAIMENT votre mobile !
0899 700 907
0901 901 999
www.persomobiles.net
3617 PERSOMOBILES
4 EXCLUSIF : LE LOGO PERSO
Personnalisez votre logo avec le texte que vous voulez : Choisissez un logo "Zone perso". Appelez le 0899 700 907 ou le 3617 PERSOMOBILES, choix "Vous connaissez la référence". Le service vous vous propose automatiquement la personnalisation. Saisissez facilement votre texte grâce aux équivalences des lettres ci-contre, il ira s'incrire dans la Zone perso. Vous obtenez la nouvelle référence perso de votre logo : vous pourrez réutiliser votre logo perso aussi souvent que vous le souhaitez ou l'offrir à vos amis : il est conservé à vie !
10 A 2 | K 55 | U 88 | : 123
11 B 22 | L 555 | V 888 | , 124
12 C 222 | M 6 | W 9 | / 125
13 D 3 | N 66 | X 99 | @ 126
14 E 33 | O 666 | Y 999 | © 127
15 F 333 | P 7 | Z 9999 | ♥ 134
16 G 4 | Q 77 | Espace 1 | ☺ 128
17 H 44 | R 777 | . 120 | 129
18 I 444 | S 7777 | ! 121 | 132
19 J 5 | T 8 | ? 122 | 133
I ♥ Zone perso! 23328
I ♥ FLO, LA PLUS BELLE! Réf. perso
23574 Pas de perso : logo centré ! 23574
Logo vide 23300
Logo vide : utile pour effacer un ancien logo ! 27700
Logo totalement perso ! 23300
Logo totalement perso ! 27700
Logo vide 25500
Logo totalement perso ! 25500
Zone perso!
5 SPÉCIAL COULEUR
Nouveau : Appelez le 0899 700 907 pour télécharger votre fond d'écran ou image couleur ! L'image que vous recevrez est adaptée à la taille de l'écran du téléphone. De plus, tous les logos noir et blanc de ces pages sont aussi compatibles avec les téléphones couleur. Et vous pouvez si vous le souhaitez personnaliser la couleur de fond et la couleur de dessin.
Compatibilité :
Ericsson T300 T302 T68
Motorola C22x T720
Nokia 3510i 3650 5100 6100 6200 6610 6650 7210 7250 7650 8650 8910i Panasonic GD67 GD87
Sagem MYX-5 Samsung S100 Siemens S55...
PEACE AND LOVE 27983
PEACE AND LOVE 27983
6 SPÉCIAL ALCATEL
Les Alcatel 511, 512, 525, 715 peuvent afficher des logos très grands et des logos carrés, qui ont l'avantage de laisser l'heure affichée. Nos dessinateurs ont donc créé pour vous des logos spécifiques. Et bien sûr ces Alcatel peuvent afficher la totalité des logos noir et blanc de ces pages. Vous avez le choix !
DANCE / ÉLECTRO (suite)
Take on me 55689
The beat goes on 54035
Wake up 55498
Wassuup 56878
When you look at me 55731
When you think about me 55548
Whenever, Wherever 56036
You didn't expect that 55765
You rock my world 56800
190 Dance! 1559
DISCO
Ain't nobody 56567
And the beat goes on 56568
Billie Jean 56202
Born to be alive 56152
Celebration 56203
Dancing queen 56573
Don't stop 'til you get enough 56574
Get down saturday night 55771
I will survive 56631
Just an illusion 55639
Macho Man 55742
Money, money 54027
Raspoutine 55695
Reggae nights 55705
Ring my bell 56204
River of Babylon 55635
Upside down 56205
Water loo 54028
Y.M.C.A 56017
You're the first, the last, my everything 55520
40 Disco! 1580
ROCK N ROLL
Heard headed woman 56407
Jailhouse rock 56414
Love me tender 56434
Rock around the clock 55163
Unchained melody 56464
40 Rock'n roll! 1581
SOUL
Georgia on my mind 56405
I feel good 56408
I just call to say I love you 55722
Sex machine 56453
10 Soul! 1588
REGGAE
Africa united 55605
Buffalo Soldier 56333
Could you be loved 56767
Don't worry, be happy 55693
Exodus 56137
Get up stand up 56135
Guess who's coming to dinner 56535
I shot the sheriff 56134
Is this love 56334
Jamafrica 55683
Jammin' 56759
Je sais pas jouer 55399
L'hymne de nos campagnes 56360
Les lionnes 56082
Mangez moi 56175
No woman no cry 56758
One love 56335
Plantation 55128
Positive Vibration 56066
Redemption song 56136
Stir it up 56337
The way you do the things you do 56340
Trop peu de temps 56772
30 Reggae! 1563
SKA
A message to you Rudy 55526
One step beyond 56546
Our house 55642
10 Ska! 1592
LATIN
Bamboleo 55302
Commandante Che Guevarra 55335
El condor pasa 56399
Guantanamera 56406
La bamba 56588
La cucaracha 56007
Quizas, quizas, quizas 54157
Viramundo 54109
20 Latin! 1579
ZOUK
1er gaou 56485
Alice, ça glisse 55608
Au bal masqué 55707
Ba moin en ti bo 56954
Fruit de la passion-Vas-y Franky 55621
La musique dans la peau 55666
On verra 55755
Vas-y franky 56953
10 Zouk! 1565
RAI
Abdel Kader 55435
Aïcha 56697
Chira France 55354
Didi 56698
Main dans la main 55941
Menfi 55432
Ne me jugez pas 55389
Sidi Hbibi 56725
Wahrane wahrane 55374
Ya rayah 55334
Yoam wara yoam 55433
10 Raï! 1562
JEUX VIDÉO
110 Jeux vidéo! 1555
DESSINS ANIMÉS
Akira 55233
Albator 56719
Barbapapa 56822
Belle et Sébastien 55934
Bibi phoque 56975
Blanche Neige 55935
Candy 56610
Capitaine Flam 56717
Cat's eyes 55129
Chroniques de la guerre de Lodoss 56361
Cobra 56978
Cowboy bebop 56363
Dragon Ball Z 56789
Evangelion 55231
Futurama 56989
Goldorak 56654
Great Teacher Onizuka 56029
Hellsing 55230
Jeanne et Serge 56979
L'Age de glace 56304
L'étrange noël de Mr Jack 56295
L'Inspecteur Gadget 56733
La panthère rose 56629
Le château dans le ciel 55458
Le voyage de Chihiro 56191
Les chevaliers du Zodiaque 56983
Les mondes engloutis 56987
Les mystérieuses cités d'or 56735
Les Schtroumpfs 56986
Les Simpsons 56615
Looney Tunes 56943
Maya l'abeille 56601
Mimi Cracra 56984
Mon voisin Totoro 56190
Nicky Larson 55235
Olive et Tom 56714
Princesse Mononoké 55072
Princesse Sarah 56985
Rémy sans famille 55961
Revolution 909 54121
Scooby doo 56452
Shrek 56517
South Park 56705
Titeuf 55297
Tom Sawyer 55963
Woody Woodpecker 56947
60 Dessins animés! 1556
SÉRIES TV
1 rue Sésame 56941
30 millions d'amis 56914
Agence tous risques 56826
Alias 56319
Ally Mc Beal 56704
Amicalement vôtre 56603
Angel 56851
Arnold et Willy 56844
Benny Hill 56820
Buffy contre les vampires 56616
Chapeau melon et bottes de cuir 56738
Chapi Chapo 56650
Charmed 56852
Code Quantum 56802
Dallas 56652
Dawson 56869
Derrick 56860
Deux flics à Miami 56825
Droles de Dames 56994
Fame 56895
Fort Boyard 56919
Friends-Smelly Cat 56320
Friends-Thème 56617
Happy Days 56929
Hawaï police d'état 56818
Highlander 56829
Histoires naturelles 55244
K2000 56847
L'étalon noir 56854
L'île aux enfants 56602
La famille Adams 56893
La petite maison dans la prairie 56815
La vie à 5 56856
Le cameleon 56845
Le prince de bel air 56846
Le prisonnier 56739
Les animaux du monde 56795
Les brigades du tigre 56821
Les feux de l'amour 56832
Les mystères de l'ouest 56816
Les têtes brulées 56891
Lois et Clark, les nouvelles aventures de Superman 56841
Ma sorcière bien aimée 56827
Mac Gyver 56730
Magnum 56682
Mariés, 2 enfants 56840
Millenium 56858
Mission Impossible 56635
Muppet Show 56944
Police Academy 56837
San ku kaï 56716
Seinfeld 56731
Sex and the City 56813
Shérif fais moi peur 56894
Sous le soleil 56834
Stargate SG-1 56843
Starsky & Hutch 56651
Supercopter 55350
SÉRIES TV (suite)
Teletubbies 56946
Un gars, une fille 56728
Une nounou d'enfer 56863
Urgences 56683
Ushuaïa 56933
Walker, texas ranger 56850
X-Files 56614
120 Séries! 1551
FILMS
1492, Christophe Colomb 56090
2001, l'odyssée de l'espace 56889
8 mile-Lose yourself 55215
À la poursuite d'Octobre Rouge 55857
Amélie Poulain 56633
American pie 2 56492
Apocalypse now 56489
Arizona Dream 56794
Arrête-moi si tu peux 54080
Austin Powers 56751
Batman 55966
Beetlejuice 55967
Blues Brothers 56756
Braveheart 55968
Brazil 56808
Buena Vista Social Club 56186
Bullit 55969
Chat noir, chat blanc 55832
Conan le barbare 55971
Délivrance 56958
Desperado 56260
E.T. 56030
Exodus 55976
Flash dance 56024
Forest gump 56504
Gangs of New-York 55448
Ghost 54095
Ghost dog 56796
Ghostbusters 56263
Gladiator-We are free 54126
Grease 56754
Halloween 54000
Harry Potter 56875
Il était une fois dans l'ouest 56658
Il était une fois en amérique 56249
Il était une fois la révolution 56252
Indiana Jones 56715
Intelligence Artificielle 56532
Tout James Bond 1583
Jeux interdits 56792
Jurassic park 56507
L'aile ou la cuisse 56269
L'arnaque 56990
L'exorciste 56740
La beuze-99 Luftballons 54139
La boum 56655
La cité de la peur-La carioca 56395
La haine 56788
La planète au trésor 55192
Le Professionnel 56039
La soupe aux choux 56040
Le bon, la brute et le truand 56657
Le clan des siciliens 56250
Le flic de Beverly Hills 56076
Le gendarme de St Tropez 55806
Le grand blond avec une chaussure noire 56038
Le parrain 56072
Le père noël est une ordure 55296
Le pont de la rivière Kwaï 56005
Le seigneur des anneaux 55065
Le vieux fusil 56254
Les aventures de Rabbi Jacob 56272
Les bronzés (y a du soleil...) 56957
Les bronzés font du ski 56948
Les chariots de feu 56267
Les demoiselles de Rochefort 55155
Les dents de la mer 55982
Les tontons flingueurs 55794
Lilo & Stitch 56528
Love Story 56079
Matrix 56753
Matrix-Wake up 55763
Men in Black 56694
Men in Black 2 56237
Mignight Express 56002
Mission Cléopâtre 56048
Mon nom est personne 56253
Mon oncle 55269
Out of Africa 55807
Pour quelques dollars de plus 56247
Pour une poignée de dollars 56246
Pretty woman 56021
Tout Pulp Fiction 1550
Rencontres du troisième type 55337
Resident evil-Le film 56525
Retour vers le futur 55000
Rocky 56718
Scarface 56037
Scary movie 2 56516
Sexe intentions 55494
Sister act 55001
Solaris 54026
Spiderman 56126
Tout Star Wars 1570
Talons Aiguilles 55488
Taxi 56743
Taxi 3 55492
Terminator 2 56755
The full monty 56888
FILMS (suite)
Titanic 56742
Tomb raider-Le film 56521
Top Gun 56890
Trainspotting 56266
Wild Wild West 56695
200 Films! 1553
PUBLICITÉS
Air France-A sleep for day 56188
Banque Populaire-Free 56107
Christian Dior-9ème symphonie 55988
Citroën C3-All right now 55254
CNP 56713
Dim 56604
Egoïste-Romeo et Juliette 55728
Heineken-Every kind of people 56995
Hollywood Chewing gum 56605
Levi's 2001-Before you leave 56620
Levi's 2002-Sarabande suite n° 9 56000
Nescafé-Colegiala 56703
Nescafé-Open'up 56810
Neslé-Pierre et le loup 55994
Orange-Revolution 56476
Perrier-La foule 55995
Puget-Tout l'amour que j'ai pour toi 55788
Reebok-Guillaume Tell 55996
Royal Canin-Le Professionnel 56039
Schweppes-Essa Moca Ta Diferente 56022
Twingo 56140
50 Publicités! 1557
CHANSONS PAILLARDES
Bali Balo 56102
Il est vraiment phénoménal 56103
J'ai la quéquette qui colle 56112
La digue de cul 56104
La petite huguette 56105
Viens boire un petit coup à la maison 56309
10 Chansons paillardes! 1573
DIVERS
Hava naquila 56132
Joyeux Anniversaire 56653
La danse des canards 56119
Marche funèbre 55493
Pin Pom (Pompier) 56647
10 Divers/Jingle! 1566
CLASSIQUE
5ème Symphonie 56879
Ave Maria 55178
Bolero 55176
Carmina burana 55723
La flûte enchantée 55795
La lettre à élise 56881
La marche Turque 55833
Les quatre saisons-Le printemps 55348
Requiem 55205
Symphonie du nouveau monde, mvt. 4 55204
30 Classique! 1558
JAZZ
Agua de Beber 54097
Amstrong 56387
Apelo 54110
Caravan 56015
Chega de saudade 54098
Corcovado 54107
Desafinado 54096
Hit the road jack 56885
Insensatez-How insensitive 54106
Isn't she lovely? 55483
Just a gigolo 55792
Le jazz et la java 56416
Mas que nada 54108
Mo better blues 55482
Summertime 56884
The girl from Ipanema 56910
30 Jazz! 1560
COMPTINES / ENFANTS
Bouba 55278
20 Comptines! 1595
HYMNES
Hymne Algérie 56668
Hymne Allemagne 56664
Hymne Cameroun 56749
Hymne Corse-Dio vi salvi regina 55092
Hymne Côte d'Ivoire 56745
Hymne Espagne 56662
Hymne Etats Unis 56666
Hymne France 56660
Hymne Israël-Hatikva 56670
Hymne Italie 56663
Hymne Japon 56723
Hymne Maroc 56667
Hymne Portugal 56720
Hymne Royaume Uni 56661
Hymne Russe 55858
Hymne Tunisie 56669
Hymne Turquie 56744
L'internationale 56951
Le chant des partisans 55428
20 Hymnes! 1552
HUMOUR
Biouman et Dorothée 55580
Bo le lavabo 55172
C'est toi que je t'aime 55579
Isabelle a les yeux bleus 55574
Its kyz maï laïfe 55527
Le cochon dans le maïs 55602
Stach stach 56064
20 Humour! 1598
Pixtel 3615. 0892 : 0,34 €/MN 0899 : 1,35 € + 0,34 €/MN 0901 : 2,5 CHF/MN 3617 : 0,84 €/MN

SONY, SUR UNE NOUVELLE VOIE

par Gollum

C'est à Londres que Sony Computer Entertainment Europe avait convié toute la presse afin de lever quelque peu le voile sur son futur line-up online. Si les surprises furent bien maigres (Destruction Derby Arenas), le bon fonctionnement et le capital ludique des titres présentés avaient de quoi attirer, sans pour autant transcender. Non, la plus probante démonstration, il fallait bien la chercher du côté du offline. Avec l'Eye Toy, ce petit accessoire/jeu, Sony s'apprête bien à révolutionner notre manière de jouer. Oui, rien que ça...



Toujours aussi impressionnantes, les déformations des carrosseries prendront encore plus de sens lorsqu'elles seront signées par vos « amis » du Net !

En préambule à un E3 2003 que nombreux attendent explosif, Sony et Microsoft fourbissent d'ores et déjà leurs armes afin de triompher de la guerre du online. Un véritable marathon dont le vainqueur n'est, aujourd'hui, pas encore clairement identifiable. Il y a quelques jours de cela, Microsoft semblait en effet avoir pris un léger ascendant avec son fameux Xbox Live opérationnel aux États-Unis, Japon et en Europe. Dans la foulée, le géant de Redmond avait même annoncé un total de 350 000 joueurs inscrits à son réseau. Dans le même temps, si Sony est déjà présent aux US et au Japon, les joueurs européens ne sont pas encore connectés. Sans qu'une date précise n'ait été arrêtée, Nainan Shah, vice-président du Business Development chez Sony C.E.E., évoque un lancement pour la rentrée 2003, avec une phase de bêta-test ouverte dès le 21 avril à 3 000 heureux élus (inscriptions sur le site www.playstation.fr). Cependant, en attendant, difficile pour le constructeur nippon de laisser le moindre avantage (ne serait-ce que psychologique) à Microsoft. Il aura donc suffi d'un communiqué laconique pour « rétablir la situation ». Ainsi, Sony annonce avoir vendu 600 000 kits de connexion PS2 dans le monde, se plaçant de facto largement en tête (quantitativement parlant en tout cas) face à son adversaire principal. Mais, vous l'aurez compris, la guéguerre des chiffres n'est qu'une façade, l'important résidant dans la sève essentielle de tout service online : ses jeux et services ! Après des mois de mystères, voici ce que nous prépare Sony pour l'Europe...

En mode solo ou en multijoueur online, le casque de communication permettra de renforcer l'implication.



À ce jour, SOCOM US Navy Seals s'est déjà écoulé à plus d'un million d'exemplaires aux États-Unis. Sony Europe compte bien capitaliser sur cette lancée...

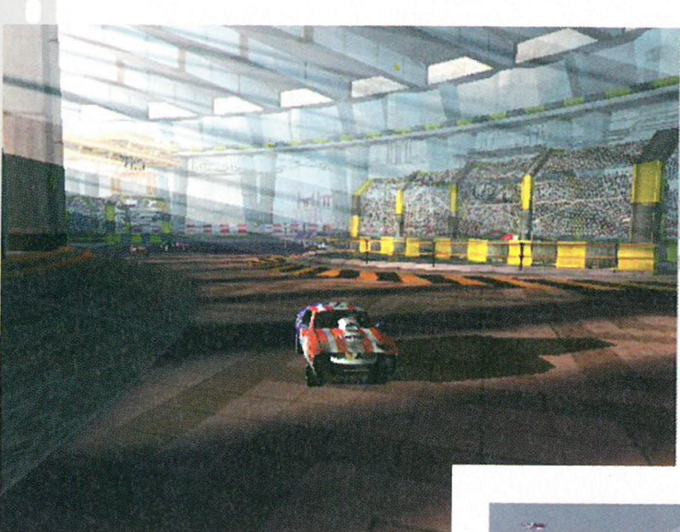




Le online selon Sony : le choix !

La poignée de titres présentés ne proposaient aucune approche (ludique ou esthétique) révolutionnaire, mais avaient le mérite de cerner des genres porteurs. De l'efficace **SOCOM US Navy Seals** misant sur l'infiltration, à **Hardware**, penchant militaire de Twisted Metal Black, en passant par **Destruction Derby : Arenas** marquant le retour de la saga de caisses bien « bourrinne », pas de doute, Sony mise initialement sur un line-up prudent, à défaut d'être explosif. C'est en tout cas l'impression donnée par les titres first-party. N'oublions pas en effet que certains jeux, d'ores et déjà disponibles, comme Tony Hawk 4, pourront être jouables en ligne dès le jour J. En ce qui concerne la politique online de Sony, le mot d'ordre est simple : laisser le choix ! Ainsi, contrairement à Microsoft qui centralise les serveurs et les joueurs sous sa bannière Xbox Live, Sony préfère laisser toute liberté aux développeurs et aux joueurs. Une attitude qui sous-entend l'apparition de plusieurs serveurs (à l'image du Japon où cohabitent les serveurs de Sony, ceux de Capcom, le PlayOnline de Square, etc.), et autant d'abonnements pour le joueur.





Même si elle s'annonce encore perfectible, la réalisation graphique était déjà plus que correcte. En revanche, la prise en main nécessitera de sérieux ajustements.

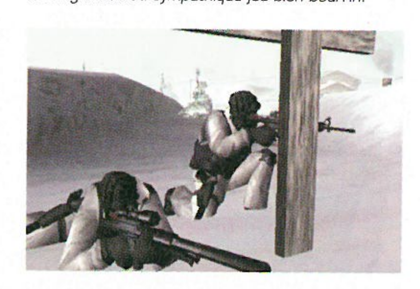
Contrairement à Microsoft, vous ne devriez pas pouvoir garder un « GamerTag » unifié sur l'ensemble des jeux online. Mais il existe des solutions. Nainan Shah prône une fois de plus le « choix » avec la possibilité d'opter pour un « Master Name » (qui devrait servir sur la plupart des jeux), la possibilité d'en changer, l'opportunité de ne payer que pour les services qui vous intéresseront, etc. À ce titre, l'un des services inédits que proposera Sony prend la forme du Central Station. En effet, s'il sera impossible de browser online (le distinguo entre l'utilisation d'une console et d'un PC est une réelle volonté), vous pourrez vous connecter à une zone d'info dédiée à toute l'actualité PlayStation. Renseignements sur l'état du réseau, news sur les jeux à venir (on et offline), nouveautés diverses et variées, aide en ligne, participation à des concours, envoi de DVD de démos, etc. C'est par ce biais que Sony compte former sa communauté de joueurs. Une communauté qui pourra réagir via un forum, et que les équipes de Sony comptent bien stimuler grâce à l'organisation de concours ou la mise en place de classements mondiaux. Le réseau PS2 n'aura donc de cesse de s'étoffer au fil des mois. C'est en tout cas ce qui est prévu. En ce qui concerne la commercialisation du disque dur, elle est attendue... sans être pour autant annoncée. Le téléchargement de contenu ne sera donc pas une réalité immédiate. D'un point de vue plus technique, les connexions Ethernet seront privilégiées, même si la connectique USB sera possible (il faudra toutefois passer par son PC, comme sur Xbox). Vous l'aurez compris, si le online PS2 en Europe approche, rien ne semble encore définitivement figé dans le marbre. Les prochains mois risquent donc d'être déterminants...

Aujourd'hui, tous les menus et personnages sont animés en 3D, contrairement à ce que laissait présager cette (ancienne) version.





Tank vs Buggy : pas de doute, Hardware porte tous les stigmates du sympathique jeu bien bourrin.



L'Eye Toy, une révolution à portée de main

Pourtant, chez Sony, le online n'est pas forcément « LA » révolution indispensable du moment. À ce titre, l'Eye Toy suscite beaucoup d'attentes et de folles espérances. En effet, après des années de recherches pointilleuses et de mises au point, cet accessoire est désormais parfaitement fonctionnel. Cette nouvelle technologie articulée autour de la communication entre une PlayStation 2 et une webcam risque bien de bouleverser notre manière de jouer. Tout simplement (notez d'ailleurs que les photos de l'Eye Toy ont été prises sur une ancienne version !). Le jeu vidéo prend alors une nouvelle dimension, le rendant enfin accessible à tous les publics puisque les manettes disparaissent au profit de vos propres mouvements retranscrits à l'écran. Un premier set d'applications fondé sur le « mouvement tracking », comprenant 12 mini-jeux (jongler avec une balle virtuelle, laver l'écran de sa télé, etc.) et une play-room (permettant des petits délires visuels), verra d'abord le jour en juillet, suivi en octobre d'un nouveau set plus orienté sur le mix entre « mouvement et color tracking ». Il en résultera des jeux sensiblement plus riches et diversifiés. Petite révélation, la webcam est aussi équipée d'un micro vous permettant d'enregistrer de courtes séquences audio/vidéo (près de 60 secondes maxi) qu'il vous sera ensuite possible de stocker sur carte mémoire... ou d'envoyer via le Net dès que la PlayStation 2 sera online en Europe ! Les développeurs songent d'ailleurs à la possibilité de tenir des web-conférences, à l'image d'un visiophone. Oui, décidément, l'Eye Toy risque bien de devenir l'objet à la mode de cette fin d'année !



Utilisant le moteur graphique de Dropship, Hardware mise sur des arènes imposantes permettant des affrontements entre une demi-douzaine de véhicules guerriers.





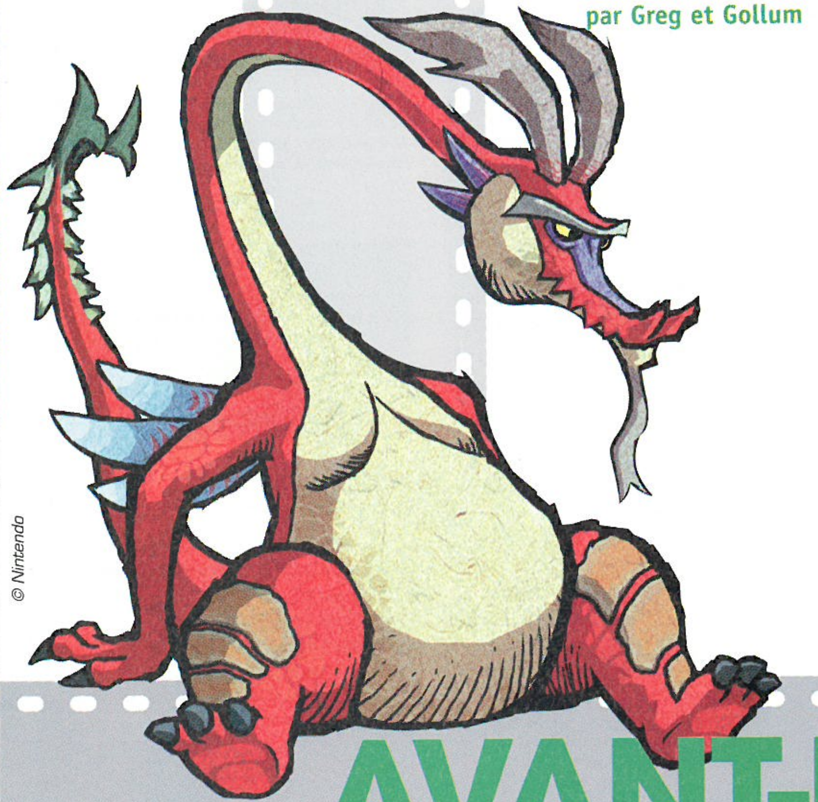


LES CRÉATEURS DE ZELDA À PARIS !

ÉDITEUR : NINTENDO
MACHINE : GAMECUBE
DISPO. EUROPE : 3 MAI 2003

C'est tout près des Champs-Élysées, dans le cadre délicieusement feutré du Pershing Hall, que messieurs Shigeru Miyamoto et Eiji Aonuma ont rencontré la presse française. Aux premières loges, Joypad était présent afin de recueillir les propos des créateurs de l'envoûtant The Legend of Zelda The Wind Waker. Affables et pointilleux, les deux hommes ont su lever le voile sur nos interrogations les plus diverses. Nintendo dispose décidément de captivants ambassadeurs...

par Greg et Gollum





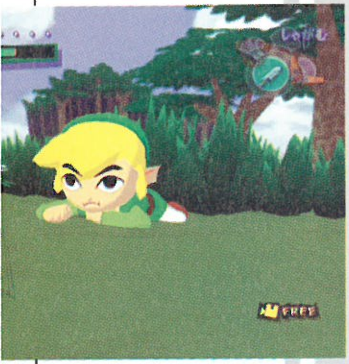
Comme toujours, Shigeru Miyamoto n'aura pas pu terminer la conférence de presse sans être assailli par les fans avides d'autographes.

Joypad : Comment appréhendez-vous l'élaboration d'un nouveau développement ? Une approche assez formelle, avec des documents de game design bien établis, ou de manière plus collective, plus organique ?

Shigeru Miyamoto : Contrairement à ce que l'on pourrait croire, nous n'entamons pas un projet avec une « bible » où tout serait déjà défini. Je commence par réunir une poignée de programmeurs, à qui je donne quelques idées et directives de manière assez informelle. Des petites équipes de 5 à 6 personnes sont alors formées pour travailler sur les premières étapes de développement. À ce stade, le développement peut très bien s'arrêter si l'on se rend compte que les idées ne fonctionnent pas... mais il faut avouer que nous n'avons jusqu'à présent connu que peu d'échecs au démarrage. Au pire, il nous arrive de laisser des idées de côté pour les reprendre par la suite, comme c'est le cas avec Mario 128 par exemple. Si la direction est validée, le projet s'étoffe. L'équipe passe alors de 10 à 20, puis une trentaine de personnes.

Un projet de l'ampleur de The Legend of Zelda The Wind Waker a néanmoins sollicité plus de personnes, non ?

S.M. : En effet, en fin de développement, une équipe de 50 personnes travaillait sur The Wind Waker. Nous travaillons dans une approche artisanale, et il peut y avoir des transferts de personnes entre chaque équipe, pour une collaboration plus efficace. Les développeurs peuvent éventuellement travailler sur plusieurs projets.



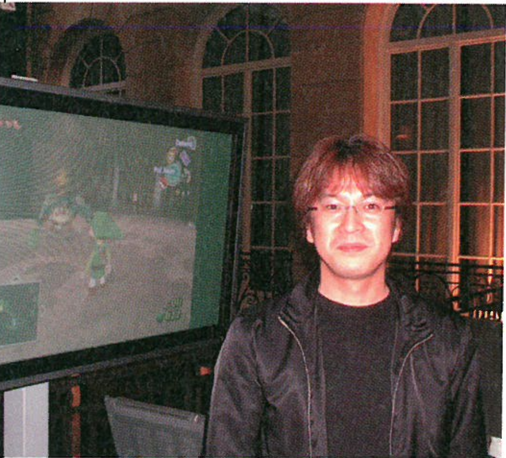
L'expressivité de Link a été possible grâce au style graphique particulier qui autorise quelques fantaisies.

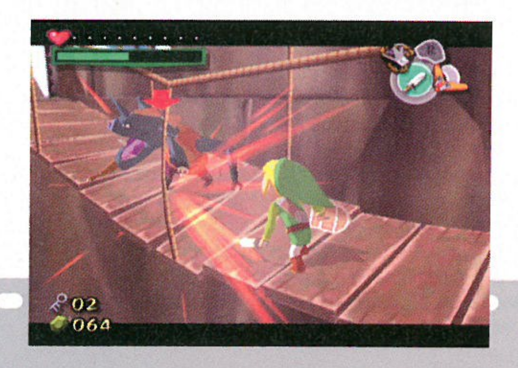


La version européenne de Zelda The Wind Waker proposera des petites améliorations par rapport aux versions japonaises et américaines.

La grande question que tout le monde se pose, c'est pourquoi un style graphique si particulier ?
Eiji Aonuma : En décidant de faire ce nouveau volet, je voulais faire beaucoup mieux que les versions N64, notamment en ce qui concerne la maniabilité et la manière dont on manipule Link. Mais en rendant l'aspect graphique beaucoup plus réaliste, la maniabilité devenait plus complexe. Donc, plutôt que d'aller dans le sens du réalisme, nous avons à l'inverse cherché à nous rapprocher d'un dessin animé. Je sais que le « toon shading » en a refroidi beaucoup, mais lorsque l'on prend Zelda en main, on se rend compte à quel point la maniabilité est « naturelle »... Et cela, tout le monde le dit, au Japon, aux États-Unis, même vous...

L'histoire se passe 100 ans après l'Ocarina du Temps, mais le héros s'appelle toujours Link ?
E.A. : Oui, on l'appelle Link surtout pour nous repérer ! (rires) En fait, Zelda est un jeu dans lequel on s'appelle comme on veut, donc finalement, le héros n'est pas toujours le même... Et puis, cette fois-ci, on voit bien la différence avec les autres « Link » de la série, puisqu'au début du jeu, il n'a pas les vêtements habituels.


Eiji Aonuma est responsable de la série des Zelda depuis qu'il a dirigé Le Masque de Majora.





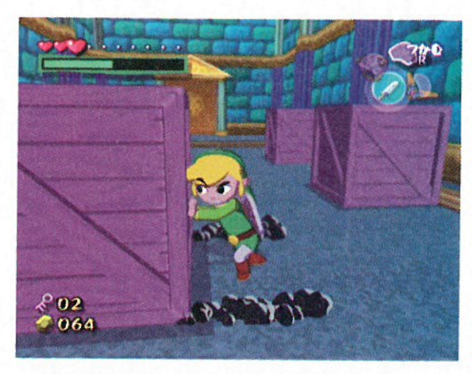


D'ailleurs, on pensait un moment changer complètement son look, mais il est vrai que l'image du petit personnage vert est trop forte dans l'inconscient des joueurs pour qu'on la change un jour. Et puis, cette fois-ci, tout le côté initiatique de la quête est présent, on ne tombe pas sur une quête de but en blanc, Link va faire son apprentissage. Et lorsqu'il obtient sa tunique verte, le joueur se sent en terrain connu, il se sent plus fort...

On se rend compte dans ce nouveau volet qu'il y a plus d'aventure et moins d'action...
E.A. : Zelda, c'est une série de jeu comparable à un cocktail dont les trois ingrédients sont l'aventure, l'action et la résolution d'énigmes. Le fait d'avoir conçu cette fois-ci le scénario autour des déplacements en bateau nous a obligés à donner une plus grande liberté au joueur, et c'est aussi vrai que l'on passe beaucoup de temps en bateau. Cependant, on ne s'est pas demandé, lors de la conception du jeu, si on n'allait pas mettre un peu moins d'action, un peu plus d'aventure, etc. C'est vrai que le jeu est peut-être moins difficile et plus dilué qu'avant, mais non, ce n'était pas une volonté initiale.

En revanche, les quêtes subsidiaires et les mini-jeux sont beaucoup plus nombreux ?
E.A. : Pour ce Zelda, l'aspect graphique nous a beaucoup inspirés, et chaque jour, mes collaborateurs venaient me trouver avec de nouvelles idées de mini-jeux, d'épreuves. Finalement, vous pensez qu'il y en a beaucoup, mais j'ai dû en jeter un nombre incroyable ! En revanche, il est vrai que ce volet est beaucoup plus riche que les autres en ce qui concerne ses à-côtés. Mais c'est aussi normal dans la mesure où la thématique du jeu, c'est la liberté ! Pour être heureux et libre d'aller où bon nous semble, encore faut-il avoir plaisir à se déplacer, et donc à trouver des choses.





D'où est venue l'idée de faire le lien avec la GBA ?
E.A. : Shigeru Miyamoto est un papa qui regarde beaucoup ses enfants jouer. Habituellement, les papas sont passifs et crient à leurs enfants : « Mais non, à droite, plus vite ! » Là, ils peuvent directement les aider et leur montrer la marche à suivre.

Lors du dernier IGDA (voir Business Pad), Gunpei Yokoi a reçu à titre posthume un Life Time Achievement Award. Votre sentiment sur cette consécration ?
S.M. : Je considère sincèrement M.Yokoi comme mon Professeur, avec un P majuscule. Il était producteur sur mon premier jeu, Donkey Kong. Puis nous avons créé ensemble Mario Brothers, Super Mario Bros. ou Metroid. Il avait une incroyable capacité de synthèse, un véritable talent pour trouver les mots justes, qui permettaient de conceptualiser et formaliser ses idées et celles de ses collaborateurs. Il arrivait à mettre sur papier ce que je pressentais. La plupart des développeurs partent d'idées complexes, alors que lui prônait toujours l'ajout d'éléments simples pour finalement densifier le gameplay. J'ai beaucoup appris à son contact.

Avez-vous d'autres projets pour l'avenir ?
E.A. : Pour l'instant, je me repose et je vérifie la version européenne. D'ailleurs, prévenez bien vos lecteurs, la version européenne de Zelda sera bien meilleure que la version japonaise. Nous avons en effet rajouté des détails dans les cinématiques, revu la difficulté de certains passages, bref, c'est la meilleure version ! Mais par la suite, nous envisageons un nouveau Zelda qui utilisera le même moteur que Wind Waker. Je ne peux pas vous en dire plus...



L'environnement de Zelda fait penser à un dessin animé. Mais selon ses créateurs, sa qualité dépasse celle de nos séries d'enfance.



F1 CAREER CHALLENGE

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
MACHINES : PS2, XBOX, GC
DISPO. EUROPE : 25 MAI 2003

AVANT-PREMIÈRE

Le monde de la F1 est ballotté, secoué, discrédité et même boudé depuis plusieurs mois par ses aficionados. À cause d'un manque de suspense évident, d'une suprématie outrancière de la Scuderia Ferrari et de ses tactiques de course « anti-sportives », la F1 n'est plus ce qu'elle était. Fangio, Clark, Senna, Prost, Laffitte, euh… non, pas Laffitte, nous ont fait rêver des saisons entières. Aujourd'hui, malgré de nombreux remaniements et chambardements au niveau du règlement, il semble difficile de croire que cet univers friqué fasse volte-face et relance l'intérêt des « Grand Prix » et des retransmissions télévisées de façon spectaculaire. Les accros de la F1 deviennent tour à tour de simples spectateurs « occasionnels », les nouveaux adeptes sont de moins en moins nombreux et ce sport mécanique finit par lasser son public de toujours tant les innovations et les surprises se font rares. Electronic Arts, qui n'est pas sans ignorer le fond du problème, édite pourtant un nouveau volet et tente par la même occasion de relancer l'intérêt de ces compétitions sur les 3 consoles. L'équipe d'E.A. Sports y arrivera-t-elle ? Quelles sont les clés de la réussite de cette nouvelle entreprise ? La réponse avec F1 Career Challenge.

par Mister Brown

Comme son nom l'indique, ce nouvel épisode propose, comme la plupart des nouveaux jeux de course, un mode Carrière en plus des modes de jeu habituels (Course simple, Multijoueur…). Ce mode a pour but de vous faire revivre de manière très réaliste les 4 saisons dernièrement courues entre 1999 et 2002. Electronic Arts ne se contente donc plus de développer un titre reposant sur une seule saison mais entend bien faire de vous son poulain qui, à l'instar de Juan Pablo Montoya-Le-Grand, progressera rapidement d'année en année. En commençant par quelques tests de conduite pour faire vos preuves, certaines écuries se manifesteront pour vous engager au sein de leur Team. En fonction de vos performances, une ou plusieurs écuries plus ou moins réputées vous donneront la possibilité de devenir leur pilote. Dans le mode Scénario, vous commencerez en 1999 avec différents objectifs (finir dans les 13 premiers, ne pas pulvériser sa monoplace…). Mais comme le dit Luis Régo dans *Poules et Frites* : « Si ça va, ça ira, mais si ça ne va pas, ça n'ira pas du tout ! » En effet, afin de devenir le pilote des pilotes, ces objectifs devront être remplis avec succès puisque votre réputation est en jeu. Dans le cas contraire, la tendance de votre diagramme de réussite sera en chute libre et votre employeur pourrait bien se débarrasser de vous comme un malpropre.

Réalisme, quand tu nous tiens !

F1 Career Challenge mise avant tout sur le réalisme. Encore plus poussé que ses prédécesseurs, toutes les saisons seront les copies conformes de ce qu'il s'est réellement déroulé ces années-là. Par exemple, en 1999, Mika Salo prendra la place de Michael Schumacher chez Ferrari après son accident à Silverstone, les modifications de certains circuits seront effectuées, le jeu des chaises musicales des pilotes évoluera après chaque saison, les voitures changeront également de look. Enfin, les conditions météorologiques seront les mêmes que le jour de ces différents « Grand Prix ». Des conditions climatiques toujours aussi bien retranscrites avec des cieux chargés de nuages et de pluie, des pistes surchauffées par un soleil de plomb avec de très beaux effets de lens flare. Graphiquement, cette mouture s'avère très fine, notamment sur Xbox, qui permet, grâce à sa puissance, d'afficher quelques animations supplémentaires. Mais n'allez pas croire que les deux autres moutures sont moins réussies. Sur PS2, les environnements sont très riches, tout comme sur



Le phénomène d'aspiration sera encore de la partie et procurera de très bonnes sensations.



À l'instar de F1 2002, les casques refléteront les éléments du décor et les conditions climatiques.



Une modélisation fidèle de toutes les monoplaces.

GameCube qui possède son grain « smooth » qui lui est propre. Pour couronner le tout, de nouveaux effets spéciaux font leur apparition. Un effet de blur (déjà existant sur PS2) se produira lors des passages sur les vibreurs, des nuages de poussière volumétriques très réalistes peuvent être admirés lorsque les voitures ratent un virage et finissent dans le sable, des brins d'herbe voleront dans l'air si la caisse mord sur le bas-côté...

Et la technique dans tout ça ?

Les fans de simulation vont pouvoir s'en donner à cœur joie avec des centaines de paramètres à gérer pour modifier sa monoplace. Châssis, hauteur de caisse, répartition de freinage, rapports de boîte... que du bonheur pour se mitonner une caisse aux petits oignons parfumée au cambouis. De nombreux changements influeront donc sur d'autres paramètres comme la vitesse de pointe ou encore l'adhérence. Mais il faudra prendre garde à tous ces réglages qui pourront vous jouer quelques mauvais tours. Les pannes et autres casses moteur seront de la partie. D'où l'importance toujours aussi grande de bien maîtriser les arrêts aux stands interactifs. Tout au long de votre carrière, vous accumulerez des points qui vous seront très utiles par la suite. En effet, de retour dans votre garage, vous pourrez acheter de nouvelles pièces pour customiser votre monoplace avec de nouveaux ailerons, un nouveau moteur... tous ces éléments restant évidemment dans les règles de l'art de la F1. Les petits malins qui voudraient se bichonner un dragster seront donc déçus. Ces points vous permettront également d'obtenir d'autres éléments moins sérieux comme des casques ou une nouvelle meuf qui se tiendra à vos côtés sur la grille de départ. Visuellement, grâce à un moteur 3D qui tourne comme une horloge suisse, la sensation de vitesse est impressionnante quelle que soit la vue (cockpit, extérieure, tête du pilote...). Le frame-rate ne chute pour l'instant que très rarement, sans aucun clipping. Nous attendons donc avec impatience le mois prochain pour vous fournir un rapport plus détaillé sur ce titre qui devrait, à moins d'une mauvaise surprise, faire une fois de plus référence dans l'univers vidéoludique de la F1 et susciter l'intérêt des fans de la série.



Des modèles physiques encore trop légers sur Xbox qui devront être alourdis.





Des conditions extrêmes qui auront une véritable influence sur la conduite. Les accidents seront légion.

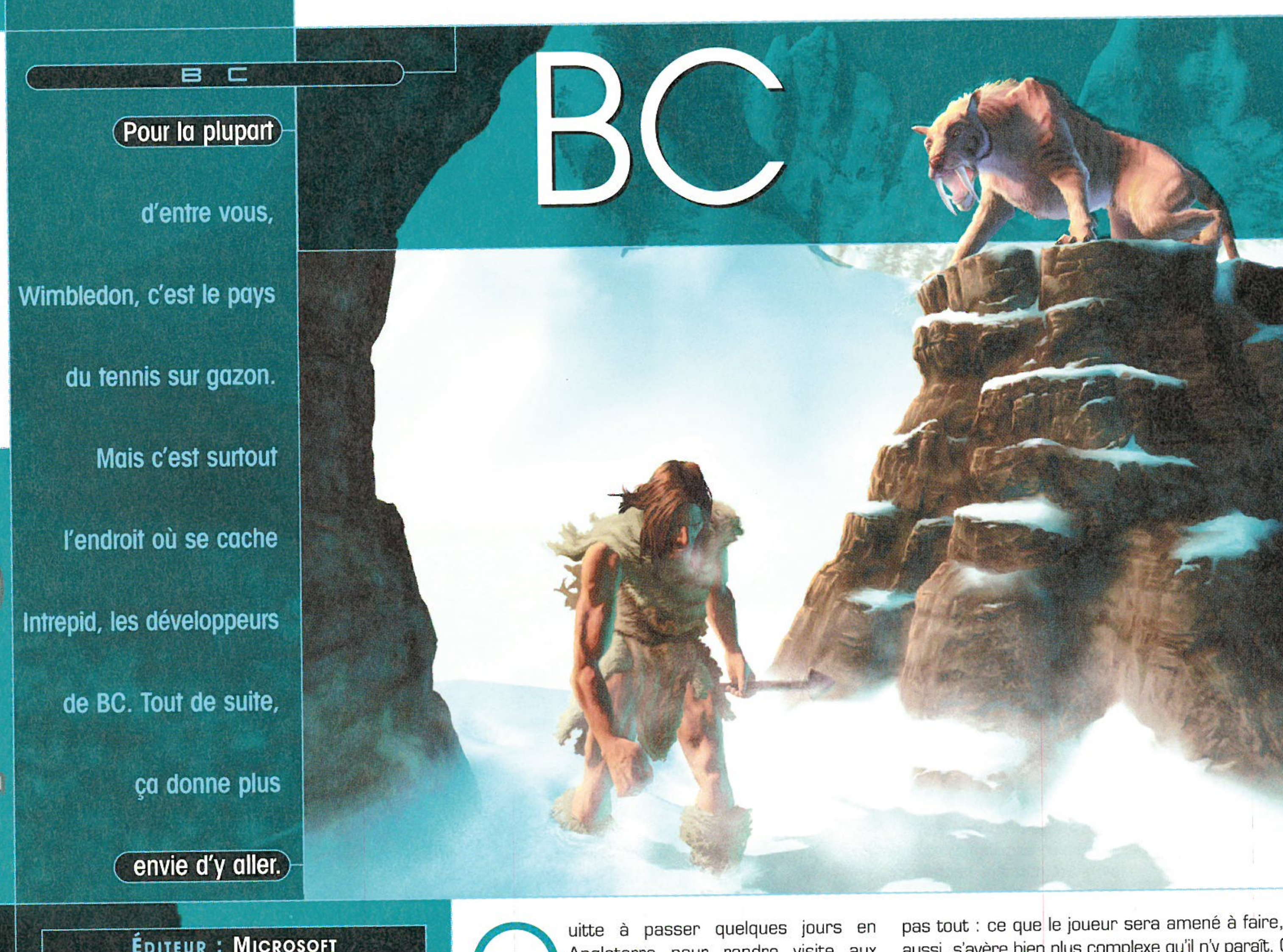




Avant-Première

BC

Pour la plupart d'entre vous, Wimbledon, c'est le pays du tennis sur gazon. Mais c'est surtout l'endroit où se cache Intrepid, les développeurs de BC. Tout de suite, ça donne plus envie d'y aller.



Éditeur : Microsoft
Machine : Xbox
Dispo. Europe : Courant 2004

Le rendu des fonds marins est tout aussi exceptionnel que le reste.

Les applications du feu devraient être nombreuses. Comme toutes les possibilités laissées au joueur par BC, ce sera néanmoins à nous d'en trouver les plus retorses.

Quitte à passer quelques jours en Angleterre pour rendre visite aux coyotes de Big Blue Box, pourquoi ne pas se faire un petit détour par le sud-ouest londonien pour y voir BC de plus près ? D'autant que les deux équipes se connaissent. À vrai dire, ils se tirent la bourre sur Xbox sous l'égide de Peter Molyneux depuis le début de leurs projets respectifs. Allez hop, c'est parti, je me réserve un après-midi pour aller leur rendre visite et faire la connaissance des graphistes, des codeurs, des game designers et du chien, qui me ressemble énormément.

Mon amie l'épagneule !

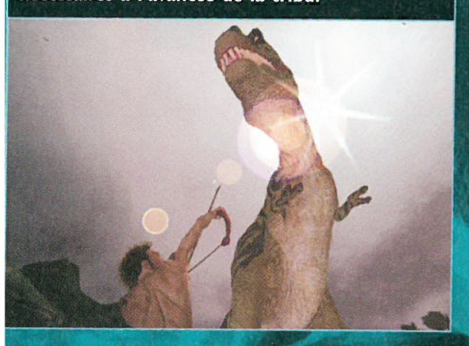
C'est la première à venir à ma rencontre une fois passé la double porte digicodée d'Intrepid – et la seconde après celle de Jason Rubin que je vois passer le plus clair de son temps avec des game designers. Adorable, tout comme ses maîtres, la chienne file calmement d'une direction vers une autre, joue, apprend : elle est jeune. Comme BC, en somme. Un titre qui explore des directions assez différentes pour y dénicher certains éléments en un jeu qui a encore pas mal de route à faire avant d'arriver dans nos ludothèques. Qualifié d'arcade par ses concepteurs, BC se veut en effet facile à prendre en main, même si derrière ses fantastiques graphismes, l'œil averti remarquera une complexité hors normes. Car derrière l'essentiel d'un gameplay orienté action, on trouve un incroyable projet de simulation d'un écosystème et d'une chaîne alimentaire. Mais ce n'est pas tout : ce que le joueur sera amené à faire, lui aussi, s'avère bien plus complexe qu'il n'y paraît. Car pour faire survivre et progresser sa tribu, ce qui n'est rien moins que le but de BC, les possibilités seront vastes. Combat contre des dinosaures vindicatifs, recherche de nourriture, construction d'abris, d'outils, passages de plate-forme ou énigmes posées par des conditions naturelles forment une partie du gameplay. Pour Intrepid, il ne s'agit cependant que d'offrir un monde cohérent, avec une interactivité qui paraît formidable au hardcore gamer, mais normale au joueur qui n'a pas l'habitude des limitations de notre loisir. À titre d'exemple, on pourrait citer la possibilité de ramasser à peu près n'importe quoi, comme des bouts de branche ou des cailloux. Ou encore, le comportement du feu : celui-ci se répand et consume ce qu'il atteint de manière crédible. Il pourra ainsi être utilisé pour influencer les bestioles qui en ont peur. Ce qui nous amène à l'intelligence artificielle, un point central et très avancé de la formule BC.

Cocorico !

C'est un français, Thomas Busser, qui s'occupe de simuler des comportements et un écosystème crédibles, mais aussi et surtout qui restent « jouables ». C'est sans doute d'ailleurs là le plus gros challenge auquel il fait face derrière ses lignes de code : conjuguer réalisme et fun est un art particulièrement difficile. Le modèle de l'I.A. s'étale sur trois niveaux : l'individu, le « clan » auquel il appartient et l'écosystème tout entier

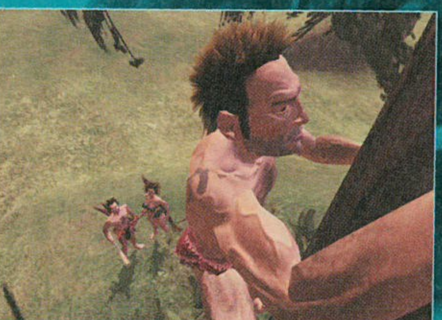
La chaîne alimentaire en jeu vidéo

La fabrication d'armes aussi sophistiquées qu'un arc interviendra après bien d'autres découvertes nécessaires à l'avancée de la tribu.

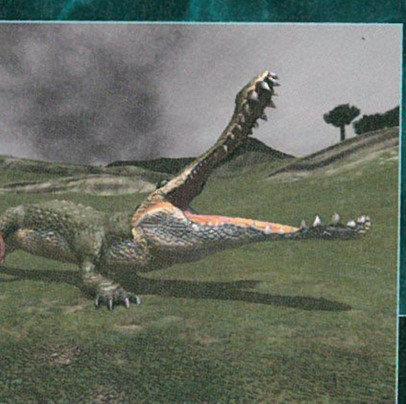


BC ne fait pas dans la dentelle. Lorsqu'un T-Rex croquera d'un seul coup un membre de la tribu, cris, sang et violence seront sans compromis.





La cueillette est une source de nourriture moins dangereuse que la chasse ou la pêche.



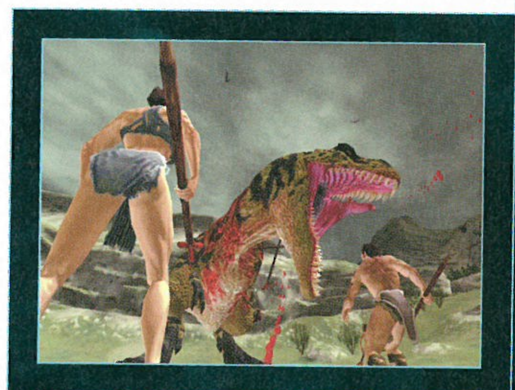


Les bestioles peuvent attaquer de plusieurs manières. Ainsi, ce croco utilisera sa gueule autant que sa queue s'il en a l'occasion.

À leurs échelles respectives, ces trois « niveaux » d'I.A. interagissent avec le joueur et les différents éléments du jeu, en obéissant plus ou moins à certains principes scientifiques. L'un d'entre eux n'est autre que la pyramide des besoins de Maslow. Son principe, dans les grandes lignes, indique que les faits et gestes de chaque individu sont hiérarchiquement guidés par ses besoins, selon leur priorité, et que la satisfaction d'un besoin ne peut être réalisée que si les nécessités de niveau inférieur sont elles-mêmes déjà satisfaites. Au plus haut niveau de la pyramide, on trouve le besoin de se réaliser, qui découle de niveaux inférieurs comme l'estime de soi, puis l'affection, la sécurité, et enfin des besoins naturels comme respirer ou s'alimenter. En gros, la théorie indique qu'on ne peut pas satisfaire son besoin de sécurité si on crève de faim... il faut d'abord satisfaire ce besoin plus élémentaire. Appliquée à BC, cette représentation de la logique comportementale des individus dicte l'évolution de chacun d'entre eux, aux différents niveaux de la simulation. Ainsi, si un des raptors a soif, il saura s'éloigner de son clan pour chercher à boire. Dans ce cas, il compensera son besoin d'eau, mais créera, s'il s'éloigne trop du troupeau, un besoin en sécurité... qui, une fois la précédente exigence satisfaite, redeviendra sa priorité, l'engageant à rejoindre les siens. Les I.A. tendront, comme dans la réalité, à vouloir satisfaire plusieurs besoins en même temps, et par ordre de priorité. Ainsi, on peut avoir besoin de manger. Mais si on mange en bonne compagnie, on satisfait non seulement un besoin alimentaire mais également un besoin affectif. Ce modèle assez simple subit également l'influence d'autres aspects de la simulation, comme la météo par exemple. Si, pour l'instant, elle servira surtout à dépayser le joueur au fur et à mesure de son avancée dans l'aventure (ainsi, les saisons ne changent que pour indiquer la progression du joueur, et non en continu), ses expressions les plus simples (pluie, orage, etc.) perturberont l'ensemble de l'écosystème et de ses individus.

Retour au jeu

En termes de jeu, BC reste cependant particulièrement simple. On passe instantanément d'un membre à l'autre de la tribu, que l'on dirige à la 3e personne, et la plupart des actions possibles s'effectueront de manière contextuelle avec très peu de boutons. Grimper à un arbre, en ramasser les fruits, lancer des pierres, mettre le feu à des herbes, ou attaquer un dinosaure en groupe pour ensuite le dépecer et le transformer en ressources utilisables, tout ceci ne devrait pas nécessiter plus de deux ou trois boutons. Une narration sera présente, pour enjoindre le joueur à progresser et lui éviter de se retrouver perdu sans savoir quoi faire, et elle le conduira au travers de 6 parties différentes du monde, les unes après les autres. Il sera bien entendu possible de revenir en arrière quand on le souhaitera, et, tout comme Fable, de continuer à jouer même après la fin de l'histoire. BC sera donc sans doute un titre très accessible, très gore, très riche, très original et, c'est sûr, très attendu. En tout cas, pour nous, BC fait partie du Top 3 des titres à surveiller sur Xbox !



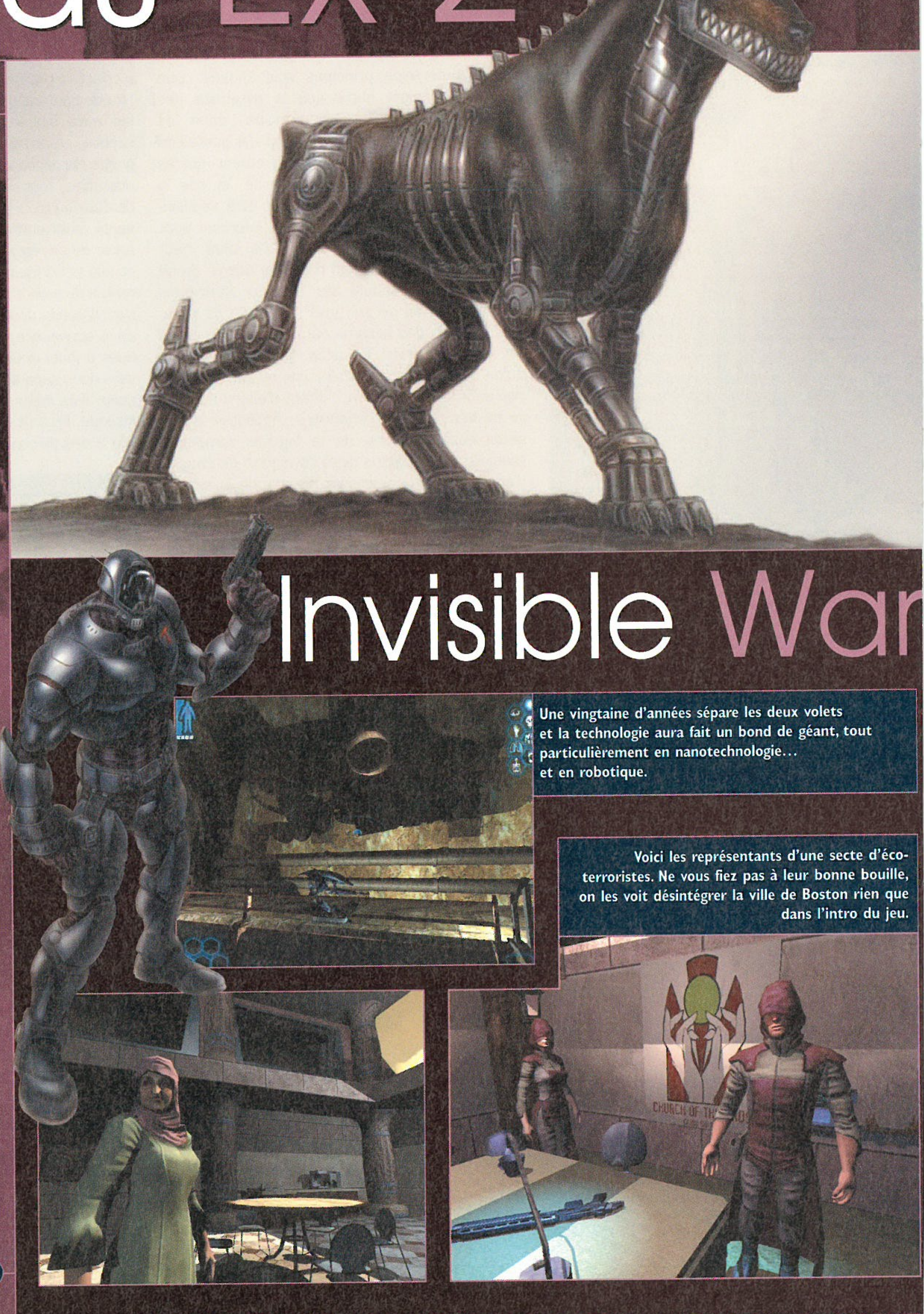
La tribu

Le véritable héros du jeu, c'est elle. Plutôt que de diriger un individu en particulier, on devra en effet utiliser les talents de chaque membre de la tribu. Différentes « classes » existent, qui définissent les rôles de chacun : les chasseurs, les plongeurs, les mystiques... Le joueur pourra influencer le nombre de représentants de chaque classe au sein de la tribu, afin de satisfaire ses besoins (et sa stratégie) au mieux. Cela dit, chaque membre de la tribu apprendra, au fur et à mesure, différentes capacités ; ces classes ne sont pas « restrictives ». Face à un T-Rex, c'est toute la tribu qui deviendra combattante, même si tout le monde n'est pas aussi doué pour lancer des javelots que les chasseurs. Enfin, si j'en crois la démo qu'on m'a faite, face à un T-Rex, tous les membres de la tribu feraient mieux de se transformer en champions du 100 mètres !

PAR RAHAN

Deus Ex 2

C'est une console magique la Xbox. Magique, parce que programmer un jeu pour Xbox, c'est à quelques détails près la même chose que programmer un jeu pour PC ; dans les deux cas, c'est Windows qui tourne dedans. Du coup, les joueurs PC voient débarquer des jeux d'action typiquement console sur leur ordi préféré. Quant aux joueurs console... miam... les meilleurs jeux PC sont portés sur Xbox. Et quand je dis les meilleurs, je ne rigole pas : voici venir Deus Ex 2. Accrochez-vous aux rideaux, les aminches !

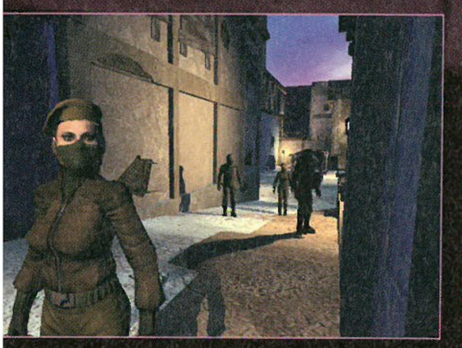


Invisible War

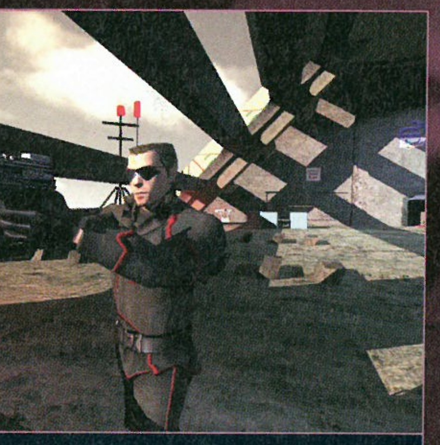
Une vingtaine d'années sépare les deux volets et la technologie aura fait un bond de géant, tout particulièrement en nanotechnologie... et en robotique.

Voici les représentants d'une secte d'éco-terroristes. Ne vous fiez pas à leur bonne bouille, on les voit désintégrer la ville de Boston rien que dans l'intro du jeu.

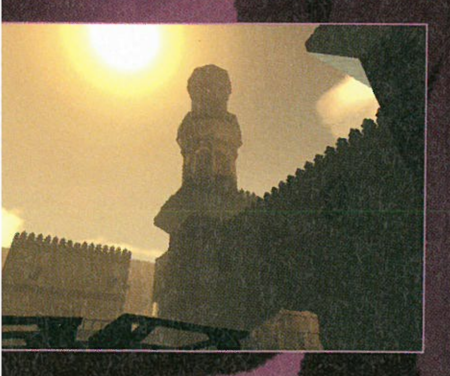


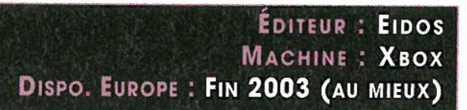






Un Templier, représentant l'une des plus puissantes factions en présence.

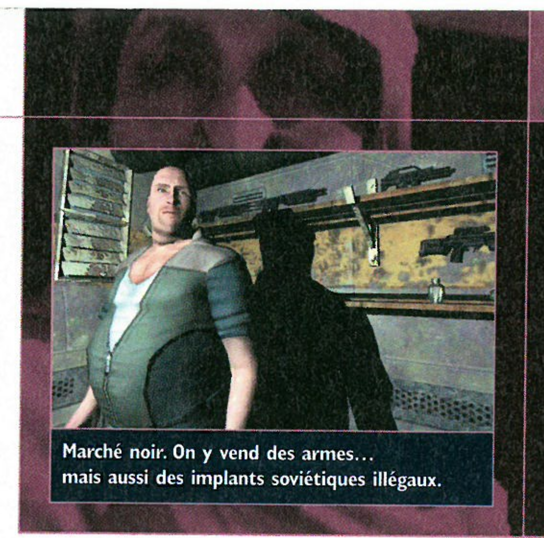




Originellement codé pour PC, le premier Deus Ex était tout simplement un chef-d'œuvre. Croisement d'un jeu de shoot à la première personne à la Half-Life et d'un jeu de rôle à la System Shock, l'hybridation a fait date, créant un genre nouveau. Dans le premier volet, on se retrouvait dans la peau de Denton, samouraï des temps modernes dopé aux implants bioniques. À mesure que l'on avançait dans l'aventure très sombre et cyberpunk, on pouvait développer différentes caractéristiques, compétences et implants. Leur système était si complet, riche et ouvert, que le jeu pouvait être achevé d'une infinité de manières différentes. Par exemple, en favorisant les compétences et implants de camouflage, piratage et crochetage, il était possible de traverser le jeu d'un bout à l'autre sans tirer un seul coup de feu. En favorisant le combat, on se retrouvait à jouer un genre de char d'assaut sur pattes… Évidemment, c'était tout de suite moins raffiné.

Tout à apprendre de la console

Ion Storm l'a prouvé, nos consoles l'intéressent beaucoup. Pourquoi ? Tout simplement parce que le marché PC est pourri par le piratage. Typiquement pensé pour être joué au clavier, Deus Ex avait donc été entièrement remanié avant d'être porté sur PlayStation 2. Le résultat était au-delà de tout espoir et la version PS2 était même carrément meilleure que celle du PC, tout particulièrement au niveau de l'interface. Mais cette fois, adieu la PlayStation 2 (en tout cas dans un premier temps), c'est sur la Xbox que se concentre dorénavant le développeur. La raison ? Euh… 32 Mo de RAM, c'est un peu léger pour leur moteur où tout, absolument tout est dynamique : lumière, physique… et scénario ! Allons donc voir ça de plus près ! Aéroport, 12 heures d'avion… zzzz… taxi et hop, me voilà chez eux ! (purée, c'est grand). La presse du monde entier est présente pour assister à l'événement : c'est la toute première présentation du jeu. Les flashs crépitent et éblouissent Harvey Smith, le papa du jeu. Il a une bonne bouille, Harvey Smith. C'est un genre de grunge qui a l'air encore plus crevé que moi. Il prend la parole, s'excuse à l'avance : « On vient d'assembler les différents modules du jeu, en gros on le découvre avec vous et il y a de fortes chances que ça plante… » Sur ce, il le lance sur son PC… oh merveille. Non seulement ça ne plante pas, mais surtout ça tue. Toutes les lumières et les ombres sont calculées en temps réel. Tous les objets sont en « vraie » 3D… le résultat est d'un niveau de réalisme jamais égalé. Dans les faits, ça signifie que si l'on tire sur un lustre allumé, celui-ci se met à osciller, faisant tourner toutes les ombres dans tous les sens. On peut prendre ou pousser n'importe quel objet, le balancer, s'en servir comme arme, etc. Je jette ensuite un œil à la version Xbox… c'est exactement la même. Même moteur, mêmes qualités graphiques. Je demande à Harvey Smith comment c'est possible ?! Il me répond : « En passant sur console, on a l'impression d'avoir appris à programmer pour la première fois. Il est possible de tirer de ces machines de deux générations en retard la même chose que sur les meilleurs PC d'aujourd'hui, tout simplement parce que les gens qui programment sur PC sont des fainéants qui utilisent la force brute de calcul, sans jamais chercher à ruser. »



Marché noir. On y vend des armes… mais aussi des implants soviétiques illégaux.

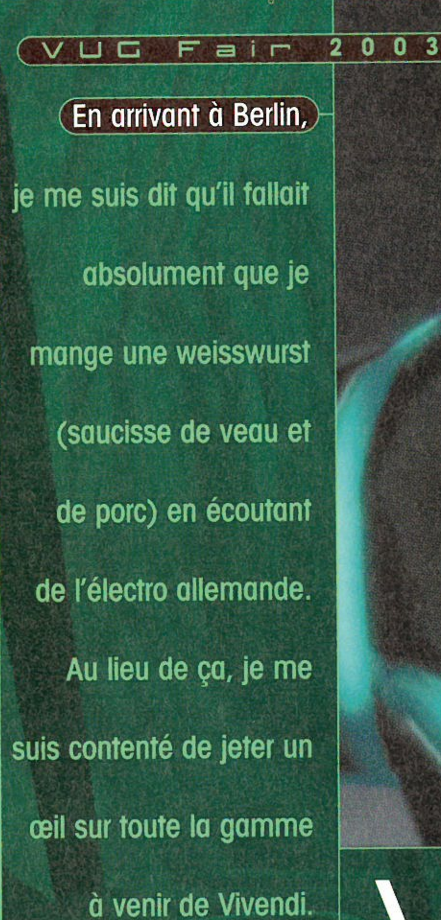




Chacun sa route, chacun son implant

Niveau scénario, ce que propose Deus Ex 2 est tout bonnement délirant : le joueur fait exactement ce qu'il veut. Il n'y a pas d'histoire préétablie, mais une infinité d'embranchements possibles. Le joueur se trouve au cœur d'une guerre entre différentes organisations politiques, à lui de choisir son camp, de jouer double ou triple jeu, de choisir la violence ou la paix, le pouvoir, l'argent, les vaches, les poules, etc. En fonction de ses actions, le scénario évolue, ainsi que ses relations avec ses intervenants : « Un camp pacifiste pourra refuser de travailler avec vous si vous vous taillez une réputation de boucher. À l'inverse, c'est une manière d'attirer l'attention d'une agence de mercenaires sur vos talents. » La panoplie des pouvoirs a été très élargie. Chaque aptitude aura jusqu'à 3 niveaux d'upgrades. L'une d'elles, par exemple, permet au niveau 1 de voir à travers les yeux des robots… Au niveau 3, elle permet carrément d'en prendre le contrôle, de les jouer, de leur faire tirer sur leurs maîtres. Seigneur dieu… et ça sort quand ?! « Dès qu'on sera pleinement satisfait. On approche du bout, mais on est un peu perfectionniste… »

PAR MONSIEUR POMME DE TERRE



En arrivant à Berlin, je me suis dit qu'il fallait absolument que je mange une weisswurst (saucisse de veau et de porc) en écoutant de l'électro allemande. Au lieu de ça, je me suis contenté de jeter un œil sur toute la gamme à venir de Vivendi. Mouais, ça valait le coup aussi…



VUG Fair 2003

Vivendi's not dead !

Comme tous les ans, Vivendi organise son Spring VUG Fair, une sorte de mini-salon qui permet de présenter à toute la presse mondiale le line-up de l'année. Cette fois, cela s'est déroulé à Berlin, cette bonne vieille capitale germanique à l'urbanisme si particulier. Ce voyage m'a permis de constater que *Friends* en allemand, ben c'est aussi drôle qu'en V.O., que la Star Academy locale, « Superstar », est aussi pourrie que la nôtre, que les paquets de clopes ne contiennent que 19 cigarettes (incroyable !), et accessoirement que Vivendi, malgré tous les tourments économiques qu'il traverse et les rumeurs qui circulent à son sujet, reste un gros éditeur sur lequel il faut compter. La politique reste la même que lors des précédentes années : des licences par paquets, mais aussi quelques titres originaux destinés aux purs joueurs.

Licences **à gogo**

Parmi les jeux dont on ne vous a jamais parlé ou presque, on pouvait remarquer le très secret **X-Files : Resist or Serve,** qui, contrairement à la première adaptation sortie sur PSone, ne se limite pas à être un film interactif mais un véritable jeu avec un gameplay. On dirige Scully et Mulder et non pas les deux autres zigotos de Doggett et Reves des dernières saisons… Cependant, autant dire tout de suite qu'il s'agit d'un sous-Silent Hill très, mais alors très basique. L'ambiance, censée être angois-

Mace Griffin



Les environnements spatiaux sont vraiment classes.

The Hulk



Une bonne partie du décor est destructible. Alors allez-y, ne vous gênez pas !

Mace Griffin

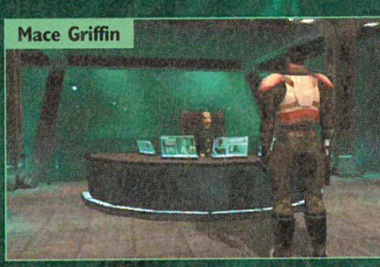


SWAT



Chaque membre de l'équipe possède une spécialité dont il faut tirer parti.

Mace Griffin

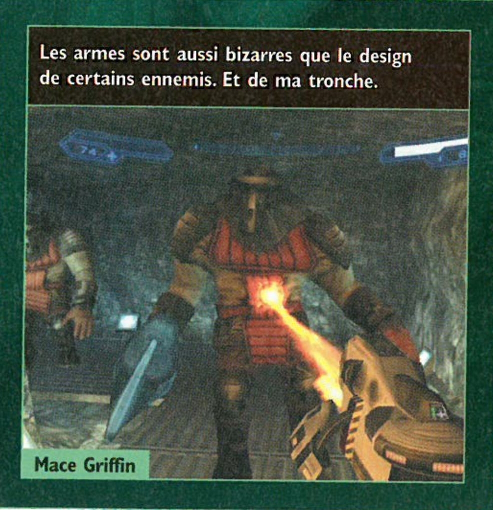


Du côté de la portable

La GBA n'est sûrement pas oubliée par l'éditeur puisqu'on retrouve une grosse quantité de titres destinés à cette machine. Parmi les plus intéressants, **Bruce Lee : Return of the Legend** qui, étrangement, me fait rudement penser à Dragon Ninja avec une pointe de plate-forme. Quant à **The Incredible Hulk,** bien qu'il n'ait rien à voir avec le film (et donc avec les versions GC, PS2 et Xbox), il semble assez réussi, notamment grâce à son mode Multijoueur dans lequel 4 joueurs incarnant des Hulk s'en mettent plein la tronche dans des arènes !

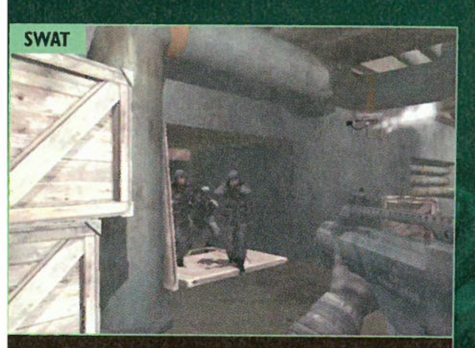


Les armes sont aussi bizarres que le design de certains ennemis. Et de ma tronche.



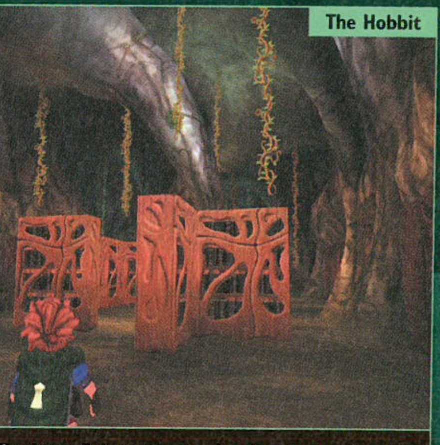
Mace Griffin

SWAT



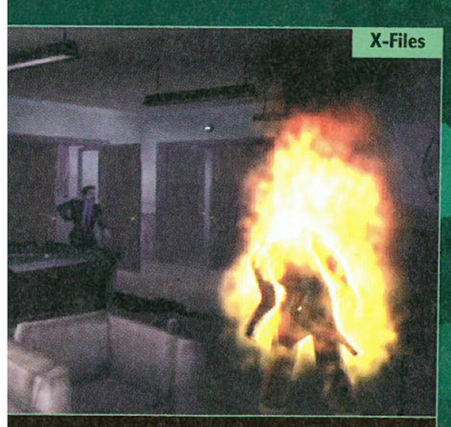
Graphiquement, ce n'est pas la fête. Heureusement que les commandes vocales sont là.

The Hobbit



Quelques énigmes assez simples viennent varier le gameplay.

X-Files



Encore un cas de combustion spontanée. La vie de Mulder est vraiment routinière...

sante, est en fin de compte classique et le système de jeu n'a rien de singulier. En plus, c'est moche graphiquement, il n'y a qu'à voir les zombies et les animations pour s'en rendre compte. Dans les autres titres à licence, j'appelle à la barre **The Hobbit,** basé sur le bouquin éponyme de Tolkien. On y incarne Bilbo, le fameux « semi-homme » aux grands pieds poilus dans une aventure qui se déroule avant « La Communauté de l'Anneau ». On nage donc une fois de plus en plein heroic-fantasy dans de vastes niveaux en 3D. Comme ça, au premier coup d'œil, on serait tenté de dire que ça ressemble à un Zelda à cause du système de combat à peu près semblable et aux angles de caméra. Mais après quelques minutes de jeu, on se rend compte qu'il s'agit d'un jeu de plate-forme 3D tout ce qu'il y a de plus conventionnel. Graphiquement, sans être génial, le titre s'en sort pas mal et les univers semblent assez grands. Compte tenu de tous les bugs dont il était affublé lors de la présentation, mieux vaut attendre un peu avant de porter un véritable jugement. Pour en finir avec les grosses licences, parlons un peu de **The Hulk.** Esthétiquement, le travail est remarquable. Un léger cel shading lui donne une touche comics nettement plus marquée que dans n'importe quel autre jeu de super-héros. Côté gameplay, une trentaine de niveaux sont prévus, dont cinq où l'on incarnera le pacifiste docteur Bruce Banner. Dans cette partie, il faut essayer de passer le plus discrètement possible, dans la pure tradition des jeux d'infiltration, tandis que pour les 25 « tableaux » restants, où l'on dirige Hulk, c'est simple : on tabasse tout ce qui se trouve sur son chemin ! Il s'agit donc principalement d'un beat'em all en 3D. Au niveau scénario, le titre se déroule un an après le film d'Ang Lee qui sortira en salle cet été. Et comme le scénario de ce dernier est encore secret, peu d'informations ont été révélées sur le déroulement de l'aventure. Néanmoins, on remarque quelques aberrations qui feront frémir les fans : le fait que Hulk lance des boules de feu (les développeurs justifient le geste en disant que ce sont des « Sonic clap », ou plutôt des applaudissements supersoniques... mouais). De toute évidence, soit Ang Lee a pris de grosses libertés avec le personnage, soit les développeurs se sont laissés aller. Je penche plutôt pour la première solution...

Éditeur : Vivendi Universal Games
Dates de sortie :
The Hobbit (GC) : Fin 2003
The Hulk (Xbox, PS2, GC) : Juin 2003
Mace Griffin Bounty Hunter (Xbox, PS2, GC) : 2e trimestre 2003
SWAT : Global Strike Team (Xbox, PS2) : Fin 2003
The X-Files : Resist or Serve (Xbox, PS2) : Été 2003

De l'originalité ?

Parmi les jeux franchement prometteurs, **Mace Griffin Bounty Hunter** est un mélange de FPS et de shoot spatial à la Colony Wars dans lequel on incarne un chasseur de primes. Pour ce titre prévu sur toutes les consoles, la jouabilité est assez originale puisqu'elle fait alterner deux gameplays complètement différents. La partie FPS étant plus importante que le reste, les développeurs ont mis le paquet au niveau des armes : snipe, fusil à pompe, chaingun, grenade... on a droit à la totale. Dans l'ensemble, c'est ultra-rythmé, graphiquement le boulot est soigné et la mise en scène est relativement adulte. Pour finir, **SWAT : Global Strike Team** sur Xbox et PS2. Bien que techniquement assez limité (les graphismes et les animations sont franchement moyens), l'utilisation des commandes vocales dans ce titre (via le casque-micro du Xbox Live ou celui sorti sur PS2 pour SOCOM aux US) apporte un intérêt certain. D'autant plus que le système marche à la perfection (en tout cas en anglais). Appliqué au trip SWAT, où l'on dirige une équipe de 3 soldats super entraînés, le résultat est assez réussi pour faire baver Willow et Kendy, les deux adeptes de la « SWAT-attitude ». En revanche, le soft n'est pas compatible avec le Xbox Live, ce qui est tout bonnement scandaleux quand on connaît l'ampleur que prendrait ce genre de jeu en multijoueur, à la manière de Ghost Recon. Encore une décision absurde... Si l'on prend la globalité des titres présentés, on peut dire que l'éventail de niveaux de qualité est large. Cela va du gros nanar ludo-numérique au chef-d'œuvre en devenir. Manque de pot pour nous, le meilleur titre du planning, **Starcraft Ghost** (dont la vidéo présentée était vraiment bluffante), était absent ! Heureusement, Blizzard devrait prochainement rattraper le coup en faisant une présentation à Paris. Comme dirait Ulala : « Stay tuned ! » Quant à moi, je vais aller me boire une binouze, j'ai le gosier à sec.

PAR ANGEL

À force d'associer une licence aussi prestigieuse que celle de Star Wars à des navets vidéoludiques, à une ou deux exceptions près, un automatisme s'est créé : faire la moue à chaque arrivée d'un jeu étiqueté LucasArts. L'ère du renouveau a-t-elle enfin sonné ?

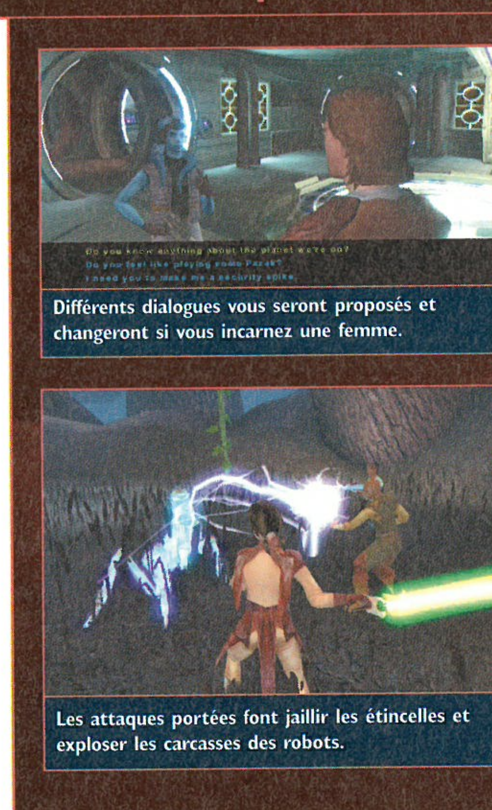
LucasArts s'initie au RPG

Star Wars Knights of the Old Republic

Annoncé depuis un p'tit moment, Star Wars Knights of the Old Republic (que l'on aura vite fait d'abréger par KOTOR) avait commencé à montrer le bout de ses lasers durant l'E3 2002. Les premières images n'auraient pas cassé deux dents à un castor, et après avoir diffusé régulièrement des visuels via le site du développeur Bioware, il était grand temps d'aller juger de visu. Quelques heures de vol plus tard, c'est dans la petite bourgade enneigée d'Edmonton, au Canada, que je posais mes valises. Moi qui pensais que seuls les studios de développement anglais avaient la particularité d'être implantés dans les endroits les plus reculés du monde, je réalise que c'est en fait une donnée internationale. Parce qu'à choisir entre sortir et rester au chaud dans son studio lorsque la température extérieure flirte avec les -15°, on comprend mieux pourquoi les gars de Bioware passent le plus clair de leur temps à bosser. Après avoir enthousiasmé les foules avec Baldur's Gate et Neverwinter Nights (dont le titre prend toute sa signification maintenant que l'on connaît la ville des créateurs...) sur PC, l'équipe de Bioware a été contactée par LucasArts qui cherchait depuis un bail sa dream team capable de lui faire un beau RPG issu de l'univers Star Wars.

Un nouvel **univers**

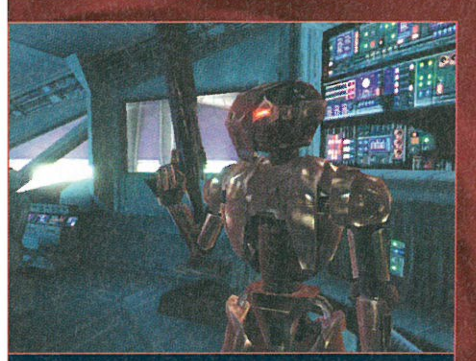
Pour s'octroyer le plus de liberté possible, l'action se déroule 4000 ans avant « l'Episode I », à une époque où les Jedi et les Sith pullulaient. Ces deux castes ne se vouant pas un amour réciproque, c'est en pleine bataille que le jeu va commencer. Comment imaginer le monde de Star Wars quatre millénaires avant le début officiel de la saga ? Cette date éloignée n'est pas fortuite, elle laisse aux créateurs une immense marge de manœuvre pour créer non seulement de nouveaux personnages mais également sept planètes, notamment Korriban, peuplée par les Sith où il sera possible d'intégrer la Sith Académie et de tout donner pour devenir un sauvageon. Mais les développeurs ont laissé entendre qu'une planète inédite sera disponible via le Xbox Live. Bioware comptant parmi ses membres des fans ultimes de Star Wars, dont le producteur du jeu Casey Hudson, la planète Tatooine n'a pas été oubliée. Mister Hudson n'en pouvait plus d'extase d'être impliqué dans KOTOR et d'être à l'origine même du processus de création d'un univers entier issu de la mythique saga. Et on le comprend ! Visuellement, on peut constater ce côté volontairement « old school » fidèle aux Episodes IV, V et VI de la saga

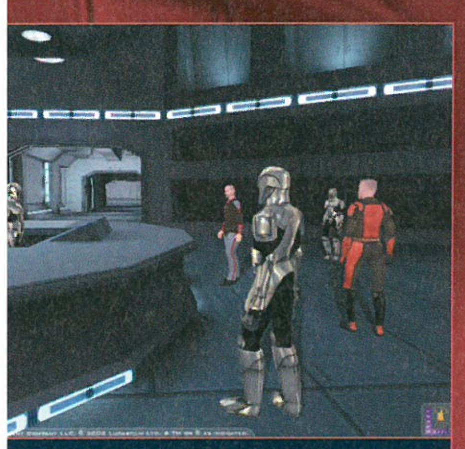


Différents dialogues vous seront proposés et changeront si vous incarnez une femme.

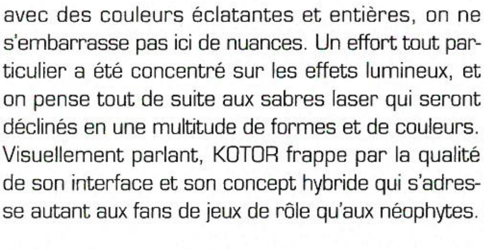
Les attaques portées font jaillir les étincelles et exploser les carcasses des robots.

Éditeur : **Ubi Soft**
Machine : **Xbox**
Dispo. Europe : **Juin 2003**


Au rang de vos partenaires figureront des « bad boys », dont un genre bien particulier : le droïde assassin. Ça fait plaisir !


Les costumes sont à eux seuls un bel hommage aux années 70, avec une dominante dans les tons orange et métalliques.


Les phases de shoot seront présentes lors de mini-jeux parfois obligatoires mais pas systématiques.



avec des couleurs éclatantes et entières, on ne s'embarrasse pas ici de nuances. Un effort tout particulier a été concentré sur les effets lumineux, et on pense tout de suite aux sabres laser qui seront déclinés en une multitude de formes et de couleurs. Visuellement parlant, KOTOR frappe par la qualité de son interface et son concept hybride qui s'adresse autant aux fans de jeux de rôle qu'aux néophytes.

Jedi or not Jedi ?

À l'époque à laquelle se déroule le jeu, les Jedi n'étaient pas une denrée rare. C'est donc dans la peau d'un Jedi que l'aventure va commencer. Soit on opte pour une configuration préétablie de son personnage et on se lance dans la partie sans perdre une seconde, soit on prend le temps de répartir les points d'aptitude pour mettre en exergue la Force, la dextérité, la constitution, l'intelligence, la sagesse et le charisme de son Jedi. Ce dernier peut très bien être féminin, ce qui influencera les dialogues. Dialogues d'ailleurs très présents. Normal pour un RPG : il sera possible d'emprunter différents chemins en fonction des réponses que l'on apportera. Un choix s'impose dès lors : garder son intégrité de Jedi ou basculer du côté obscur ? La seconde option transformera peu à peu votre personnage dont le faciès affichera les stigmates de sa noirceur : cernes, cheveux hirsutes, cicatrices et une aura rouge qui viendra dominer son caractère. Vous ne serez pas seul dans cette aventure puisque 8 compagnons se joindront à vous incarnant chacun une espèce différente : droïde, wookie, etc. Les affrontements s'organisent en équipes de 3, et de manière assez complexe à expliquer mais à laquelle on se fait vite une fois la partie commencée. Pas la peine de frapper comme un bourrin puisque les attaques sont sélectionnées à l'avance et se réalisent une fois la jauge correspondante remplie. Autant dire qu'il faut compter avec un minimum de stratégie. Rien ne vous empêche de frapper un ennemi alors qu'il se prend une attaque sur la tronche. Vos deux partenaires agiront en fonction des aptitudes que vous leur aurez attribuées : attaque ou défense. Chaque classe bénéficiera de pouvoirs spéciaux. Un affrontement peut être envisagé de manière furtive, et zou je passe en fourbe, de manière irréfléchie, et zou je frappe comme un bourrin, ou de manière stratégique, et zou je colle une grenade dans un tas de viande pour que le monstre l'ingurgite et s'explose les intestins. L'interface possède de multiples facettes qu'il conviendra de mettre en lumière plus tard, lorsque nous posséderons une version. Son accès abordable est un atout, et il ne manquerait plus que l'on découvre un scénario bien ficelé pour faire de ce Star Wars KOTOR un épisode surprenant !



L'ère « préhistorique »

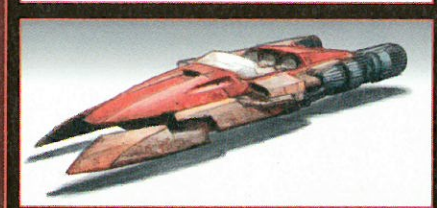
L'action se situant 4000 ans avant « l'Episode I », les graphistes, avec à leur tête le directeur artistique Derek Watts, ont accentué les formes des engins spatiaux pour leur donner un côté mâle mastoc censé être en adéquation avec l'époque. Ainsi, les armes, les costumes et les véhicules se devaient de ne pas être trop sophistiqués pour permettre de différencier les époques et montrer le retard technologique qui frappe cette épopée inédite de Star Wars. Derek Watts nous a avoué être un fan de la première heure de la saga. Le merchandising étant inexistant lors de la sortie de l'Episode IV, notre jeune fanatique a forgé son talent en dessinant les personnages de la saga sur tous les supports qu'il trouvait.

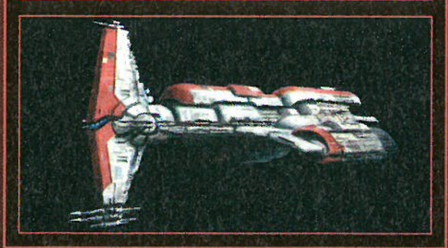




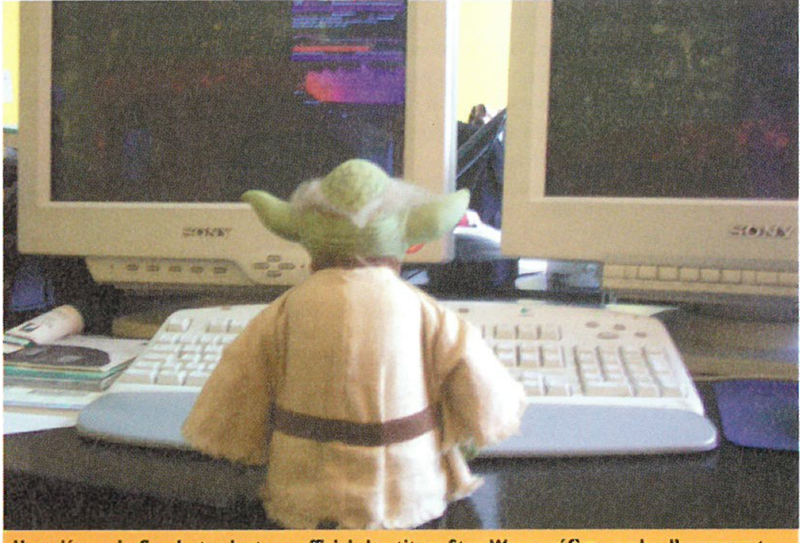








Par Karine



Harcelé par le fisc, le traducteur officiel des titres Star Wars préfère garder l'anonymat.

La localisation

Les travailleurs de l'ombre

PERSONNELLEMENT, LES AMOURS FATALES DE NOTRE BELLE JEUNESSE AVEC LE POINT D'EXCLAMATION M'INQUIÈTENT AU PLUS HAUT POINT : TOUS CES « LOL !!!!! » ET CES « KIKOO !!!!! » JONCHANT LES « FORA » SONT AUTANT D'INSULTES À MA PRÉCIEUSE RÉTINE. HEUREUSEMENT, UN JOUR, LES TRADUCTEURS DE JEUX VIDÉO SAUVERONT LA LANGUE FRANÇAISE. VOUS DITES ?... COMMENT ÇA VOUS NE LISEZ JAMAIS LES MANUELS ?!

Selon vous, quelles sont les qualités qui font un bon jeu vidéo ? Le graphisme, l'animation, la maniabilité ? Probable. Plus rares sont ceux qui s'intéressent à la qualité de la localisation, soit, en termes profanes, à la traduction d'un titre. C'est bien simple : mis à part quelques ratés légendaires (Final Fantasy VII, le doublage de Metal Gear Solid), cet aspect est souvent passé sous silence dans la presse spécialisée. Est-ce à dire que la narration est une vertu secondaire, un parent pauvre indépendant du gameplay ? Le pays du fromage qui pue serait-il envahi de linguistes shootés à l'import ? Ou pire, de hordes de philistins tout juste bons à vitupérer sur d'assommants problèmes de millions de polygones et de light-sourcing ?

À tort ou à raison, le jeu vidéo assume aujourd'hui ses ambitions narratives, multipliant les clins d'œil au film noir (The Getaway, GTA III) ou à la littérature de genre (Eternal Darkness). Ambiance et immersion sont les mamelles d'une tendance au récit qui aura probablement fait plus pour la démocratisation du jeu que toutes les avancées techniques. Mais attention : un faux pas dans le registre de langue, une phrase incongrue, et c'est le dispositif immersif qui s'écroule. Ainsi, la spécialisation jeu vidéo s'est imposée d'elle-même aux métiers de la traduction : là où, il y a dix ans, le travail était confié à des coregamers enthousiastes, on trouve aujourd'hui des entreprises de tailles diverses (pour n'en citer que quelques-unes en France, Around the Word, Bug Tracker, ExeQuo ou Words of Magic) autour desquelles gravitent une multitude de traducteurs indépendants. Certains éditeurs n'hésitent d'ailleurs pas à intégrer leur propre structure de traduction (Ubi Soft, Nintendo...). Une transition symptomatique de l'arrivée du big-business dans les interstices auparavant négligés par l'industrie : les chargés de loc' sont soumis aux mêmes types de pression que leurs petits copains codeurs. C'est ça, la puissance du marché !

Le lexique d'un éditeur regroupe les termes dont la traduction est invariable, quel que soit le contexte. Sur GameCube par exemple, la manette possède des « boutons » et non des « touches »... Ah non, attendez, c'est peut-être le contraire...

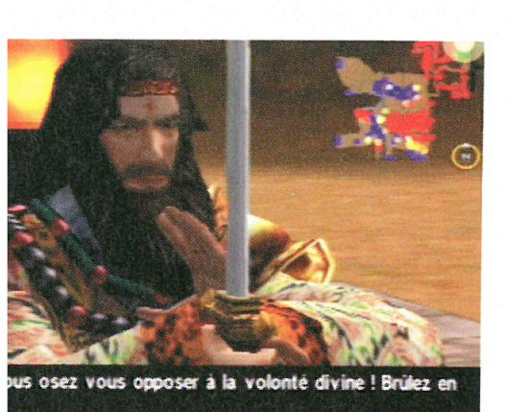
Les rendez-vous de l'entreprise

Imaginons : vous êtes un sympathique team de développement US dont le dernier FPS se voit offrir les honneurs d'une traduction en français. Tyrell Corporation, votre éditeur philanthrope, va se faire une joie d'envoyer votre petit bijou dans les bras d'une équipe de traducteurs motivés. Leur travail commence à la réception du kit de localisation. Celui-ci rassemble l'intégralité des textes à traduire : le manuel, les scripts (ou dialogues), les ingames (les messages susceptibles d'apparaître à l'écran), le packaging... et plus rarement, le glossaire.

Le glossaire est un peu la charpente du projet. Par souci d'harmonisation, il regroupe tous les termes spécifiques du jeu accompagnés de leur équivalent en français (nom d'un sort, d'une action, d'un objet, d'un nom...). Par exemple, pour un titre basé sur une licence Star Wars, il comportera les noms des véhicules, des planètes, des personnages, des pouvoirs de la Force, etc. Sans glossaire, on aurait tôt fait de retrouver différents noms correspondant au même élément. Dans le meilleur des cas, celui-ci est fourni par l'éditeur, mais la plupart du temps, l'équipe se retrouve livrée à elle-même : les traducteurs doivent alors défricher l'ensemble des textes pour



établir un glossaire cohérent. Viennent ensuite des problèmes liés aux spécificités de la « langue source » et, parfois, à l'insouciance des développeurs (voir Exercices de style). La difficulté du travail vient en partie des contraintes techniques : un titre est « construit » autour d'une langue particulière, et les problèmes de place, de spécificités linguistiques, de typographies, etc., ne sont pas toujours pris en compte lors du développement. De plus, contrairement à ce qu'on pourrait penser, il n'est pas rare que le jeu soit traduit sans que l'équipe ait pu avoir accès à une version jouable : il est donc préférable d'avoir une bonne connaissance du jeu vidéo en général pour pouvoir visualiser le mécanisme du titre à partir d'informations disparates et « décontextualisées ». Au terme du travail de traduction, on procède à l'éventuel doublage des voix. Tous les projets n'ayant pas la possibilité de s'offrir le talent de comédiens professionnels, on se débrouille avec les moyens du bord. Ainsi, il n'est pas rare qu'un même acteur prête sa voix à plusieurs personnages d'un même jeu. Le rythme d'une langue étrangère est également à prendre en compte, le commentaire devant être synchrone avec les séquences d'une cut-scene : il arrive que la traduction soit remaniée en temps réel pour satisfaire aux impératifs de pause et de rythme de la version d'origine. Au terme de ce parcours du combattant, le jeu entre en phase de test pour vérifier la qualité de l'intégration (les phrases coupées, les caractères qui ne s'affichent pas, etc.).
Comme vous pouvez le voir, la localisation ne s'apparente pas à un travail ponctuel : un suivi constant est nécessaire en postproduction et les changements de dernière minute sont légion. Ami cardiaque, passe ton chemin…



Un titre dont la localisation nous a fait mourir de rire. Seul titre prenant place dans une Chine médiévale où l'on parle avec l'accent marseillais !

Vitesse moderne

L'industrie vidéoludique est soumise à un développement rapide, les nouveaux titres déboulant avec une régularité métronomique. Les mêmes impératifs se retrouvent tout au long de la chaîne de production : des contraintes de temps qui, mises bout à bout, peuvent aboutir à une catastrophe (on se souvient du pauvre The Bouncer de la Dream Factory, sorti en catastrophe pour soutenir le lancement de la PS2). Pour les boîtes de localisation, cela se traduit par un volume de mots titanesque à rendre dans un délai très serré. En clair, si le métier vous intéresse, attendez-vous à passer des nuits blanches sous perf de caféine… Pour poursuivre sur cette logique de rapidité, le journaliste presse n'a pas toujours accès à une version française finalisée : incapable de donner un avis sur la qualité de la traduction, il la passera sous silence lors du test final. D'où un manque de reconnaissance du pauvre traducteur, et une armada d'éditeurs qui continuent à considérer la localisation comme un à-côté sympathique… Qui a parlé de cercle vicieux ?
Ne broyons pas du noir pour autant : le métier peut se targuer de grandes réussites (Giants Kabuto, Eternal Darkness ou Startopia pour nos amis PC-istes) et les boîtes de traduction ne sont pas ces galériens des temps modernes fouettés par les grands éditeurs. On peut simplement regretter l'importance donnée par la presse et les joueurs à l'aspect technique d'un titre au détriment des belles plumes qui, de temps à autre, viennent donner à un bon jeu ce supplément d'âme que tout le bump mapping du monde ne saurait lui offrir.



Final Fantasy VII, une localisation de sinistre mémoire, probablement la pire sur PSone…



…si l'on exclut les doublages involontairement comiques de Metal Gear Solid sur PSone également.

EXERCICES DE STYLE

La limite de caractères :

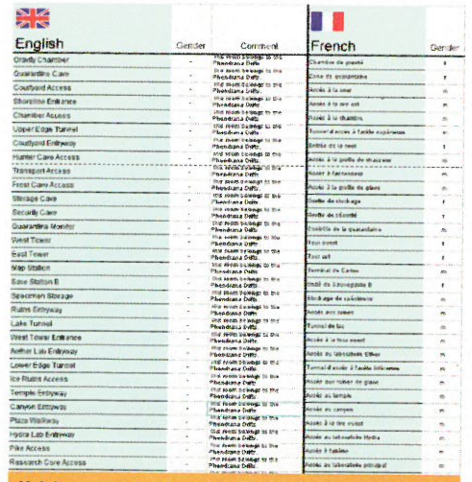
Cet obstacle tient à l'étourderie des développeurs qui oublient parfois de coder le titre en fonction d'une éventuelle traduction. On aboutit alors à une limite de caractères, le français ne devant pas dépasser l'anglais. On retiendra le coup classique du SAVE ou du LOAD à traduire en un maximum de 4 lettres… La mort dans l'âme, il faudra parfois se résoudre à intégrer des barbarismes du style « CHARG. MEM. CARD. FEN. 1 », ce qui, on en convient, n'est pas super sexy.

Les variables :

La langue anglaise étant dénuée de genre, l'accord peut devenir un véritable casse-tête lorsqu'une variable entre en jeu. Prenons la phrase « You received a <variable> », où l'élément <variable> peut correspondre à n'importe quel objet. En anglais, le gain de temps est clair : plutôt que d'avoir à intégrer une phrase différente pour chaque objet, le développeur utilise une phrase modèle. En français, on pourrait traduire celle-ci par « Vous avez obtenu <variable> », mais quid de l'article ? L'objet pouvant être de genre masculin ou féminin, le traducteur devra opter pour une tournure de phrase alambiquée pour éviter la faute d'accord. Cette contrainte débouche souvent sur l'emploi d'un style télégraphique ; par exemple, dans un wargame, « <variable> envahit <variable> » donnera « France envahit Allemagne ».

Du darwinisme appliqué à l'industrie du jeu :

Le budget alloué à un projet dépend bien entendu du volume de travail à fournir mais également des profits potentiels : on ne traite pas la première daube qui passe avec les honneurs dus à une killer-app. Pourtant, il arrive que la localisation d'un titre majeur soit bâclée… Si les causes de ce mauvais traitement peuvent être multiples, il est intéressant de noter que le budget localisation est souvent prélevé sur le budget marketing d'un titre : la qualité de la localisation (doublages inclus) peut donc faire les frais d'une campagne de pub agressive. Là, forcément, j'en vois parmi vous qui lèvent le poing au ciel en serrant très fort leur exemplaire de No Logo*… Contentons-nous de remarquer qu'au-delà des problèmes techniques et logistiques, l'équipe de localisation peut entrer en concurrence directe avec les galants du département marketing. Quant à savoir lequel des deux a le plus souvent les faveurs de l'éditeur…*



English	Gender	Comment	French	Gender
Gravity Chamber	-	This room belongs to the Phendrana Drifts.	Chambre de gravité	f
Quarantine Cave	-	This room belongs to the Phendrana Drifts.	Zone de quarantaine	f
Courtyard Access	-	This room belongs to the Phendrana Drifts.	Accès à la cour	m
Shoreline Entrance	-	This room belongs to the Phendrana Drifts.	[illegible]	m
Chamber Access	-	This room belongs to the Phendrana Drifts.	Accès à la chambre	m
Upper Edge Tunnel	-	This room belongs to the Phendrana Drifts.	Tunnel d'accès à l'arête supérieure	m
Courtyard Entryway	-	This room belongs to the Phendrana Drifts.	Entrée de la cour	f
Hunter Cave Access	-	This room belongs to the Phendrana Drifts.	Accès à la grotte du chasseur	m
Transport Access	-	This room belongs to the Phendrana Drifts.	Accès à l'ascenseur	m
Frost Cave Access	-	This room belongs to the Phendrana Drifts.	Accès à la grotte de glace	m
Storage Cave	-	This room belongs to the Phendrana Drifts.	Grotte de stockage	f
Security Cave	-	This room belongs to the Phendrana Drifts.	Grotte de sécurité	f
Quarantine Monitor	-	This room belongs to the Phendrana Drifts.	Contrôle de la quarantaine	m
West Tower	-	This room belongs to the Phendrana Drifts.	Tour ouest	f
East Tower	-	This room belongs to the Phendrana Drifts.	Tour est	f
Map Station	-	This room belongs to the Phendrana Drifts.	Terminal de Cartes	m
Save Station B	-	This room belongs to the Phendrana Drifts.	Unité de Sauvegarde B	f
Specimen Storage	-	This room belongs to the Phendrana Drifts.	Stockage de spécimens	m
Ruins Entryway	-	This room belongs to the Phendrana Drifts.	Accès aux ruines	m
Lake Tunnel	-	This room belongs to the Phendrana Drifts.	Tunnel du lac	m
West Tower Entrance	-	This room belongs to the Phendrana Drifts.	Accès à la tour ouest	m
Aether Lab Entryway	-	This room belongs to the Phendrana Drifts.	Accès au laboratoire Ether	m
Lower Edge Tunnel	-	This room belongs to the Phendrana Drifts.	Tunnel d'accès à l'arête inférieure	m
Ice Ruins Access	-	This room belongs to the Phendrana Drifts.	Accès aux ruines de glace	m
Temple Entryway	-	This room belongs to the Phendrana Drifts.	Accès au temple	m
Canyon Entryway	-	This room belongs to the Phendrana Drifts.	Accès au canyon	m
Plaza Walkway	-	This room belongs to the Phendrana Drifts.	[illegible]	m
Hydra Lab Entryway	-	This room belongs to the Phendrana Drifts.	Accès au laboratoire Hydra	m
Pike Access	-	This room belongs to the Phendrana Drifts.	[illegible]	m
Research Core Access	-	This room belongs to the Phendrana Drifts.	Accès au laboratoire principal	m

Voici en gros le glossaire (ici Metroid Prime sur GC) que les éditeurs demandent aux spécialistes de la localisation d'intégrer dans le jeu.

Estelle Bailly

Chef de projet chez « Around the Word »

CRÉÉE IL Y A CINQ ANS, LA SOCIÉTÉ « AROUND THE WORD » COMPTE PARMI SES CLIENTS DE NOMBREUX ÉDITEURS DE POIDS (ELECTRONIC ARTS, EIDOS, TAKE 2). ESTELLE BAILLY, CHEF DE PROJET AU SEIN DE CETTE STRUCTURE DYNAMIQUE, A GENTIMENT ACCEPTÉ DE RÉPONDRE À NOS QUESTIONS POUR LEVER LE VOILE SUR UNE ACTIVITÉ MÉCONNUE.

Joypad : Bonjour Mlle Bailly, pouvez-vous vous présenter ?

Estelle Bailly : Je suis chef de projet en localisation. En résumé, je suis responsable de la localisation d'un jeu : je supervise évidemment la traduction, puis éventuellement l'enregistrement des voix et enfin le contrôle qualité à la fin du projet.

D'après votre expérience, quel regard portent les éditeurs sur le processus de localisation ?

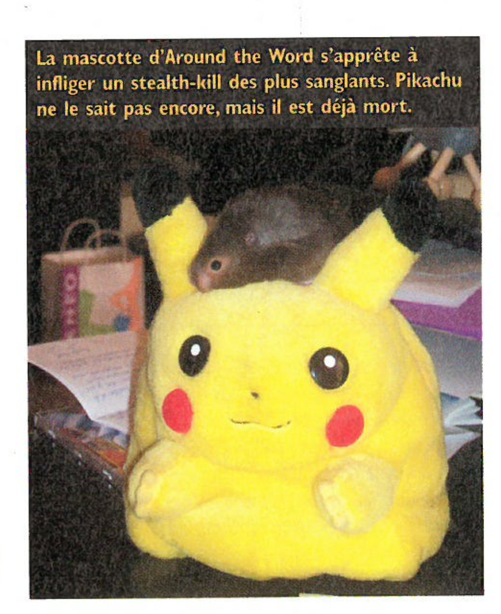
En règle générale, il s'agit pour eux d'une étape indispensable à la commercialisation d'un jeu. En revanche, l'attention portée, en termes de temps ou de budget, varie énormément selon les projets. Mais je crois qu'aujourd'hui, presque tous les éditeurs ont pris conscience de la nécessité de ne pas « gâcher » un jeu par une localisation catastrophique.

Quelles sont les difficultés rencontrées lors de la traduction d'un titre ? Vous sentez-vous parfois limités dans votre liberté de traduire ?

Les principaux problèmes sont le temps accordé au processus de localisation et les difficultés d'adaptation. En effet, la loc' intervient en général dans les dernières phases du développement du jeu et, sorties mondiales obligent, doit souvent être effectuée dans des délais très restreints. Et, effectivement, les contraintes particulières liées au domaine (classification du SELL, problème de longueur des textes, concaténation [NDLR : enchaînement], etc.) sont souvent assez « frustrantes » et doivent être contournées de façon peu élégante (abréviations, style télégraphique). Mais on n'oublie jamais qu'on travaille sur un jeu vidéo ; je pourrais être en train de traduire une notice de machine à laver, alors je ne veux pas trop me plaindre de vivre de ma passion !



Estelle Bailly, chef de « loc' » chez Around the Word.



La mascotte d'Around the Word s'apprête à infliger un stealth-kill des plus sanglants. Pikachu ne le sait pas encore, mais il est déjà mort.

Je crois savoir que les développeurs européens sont plus au fait de votre travail que leurs collègues outre-Atlantique ?

Il s'agit, à mon avis, d'un point de vue différent sur leur langue. En effet, les développeurs anglo-saxons sont conscients qu'ils travaillent dans la langue dans laquelle le jeu sera le plus vendu et négligent quelquefois le fait que les langues autres que l'anglais ne s'articulent pas de la même façon en termes de syntaxe ou d'orthographe. Par exemple, le nombre d'articles de la langue : assez souvent, l'anglais peut s'en passer ou, dans le cas contraire, utilise « a » ou « the ». Le français, en revanche, peut avoir « le », « la », « l' », sans compter les pluriels. Toutefois, les développeurs européens (non anglo-saxons) utilisent souvent des langues plus complexes que l'anglais et sont conscients, dès les premiers stades de développement du jeu, que leur produit va être traduit dans d'autres langues que la leur ; ils prennent donc des mesures dans ce sens.

Vous sentez-vous joueurs ou traducteurs ? Quel est le rapport coregamer/néophyte dans le monde de la localisation ?

Les deux. Une connaissance minimale des jeux est nécessaire pour être en mesure de traduire. Cependant, certaines parties d'un titre peuvent être traitées par des gens qui s'y connaissent peu, mais qui ont d'autres spécialités. Ainsi, les dialogues des personnages peuvent être traduits par des traducteurs spécialisés en sous-titrage/doublage. Certains passages narratifs ou historiques seront peut-être mieux traduits par des personnes spécialisées en histoire ou en littérature. En revanche, pour la traduction de l'interface, il faut obligatoirement connaître les jeux. Cependant, on trouve en général dans le milieu des traducteurs passionnés de jeux (ceux issus de la « filière jeux de rôle » étant les plus nombreux) et c'est un critère essentiel lors du recrutement de nouveaux traducteurs.

Quel est le profil classique du traducteur de jeux vidéo ? Quelles filières conseillez-vous à nos lecteurs intéressés par ce travail ?

Il est double : on trouve aussi bien des joueurs qui sont devenus traducteurs par passion que des traducteurs qui jouent. Pour ceux qui souhaiteraient travailler dans ce domaine, je recommande de suivre une formation spécialisée en traduction (écoles : ESIT, ISIT, etc., ou universités : nombreux DESS) et de garder à l'esprit qu'il ne suffit pas de jouer à des jeux et de bien parler anglais pour faire un bon traducteur. La première qualité d'un traducteur est sa maîtrise de sa langue maternelle, et donc de lire de nombreux ouvrages dans cette même langue. Ensuite seulement vient la maîtrise de la langue source des documents. Aimer le français et le jeu vidéo me semblent être les deux conditions nécessaires. Respecter le français et penser au plaisir du joueur, voilà ce qui fait le bon traducteur !

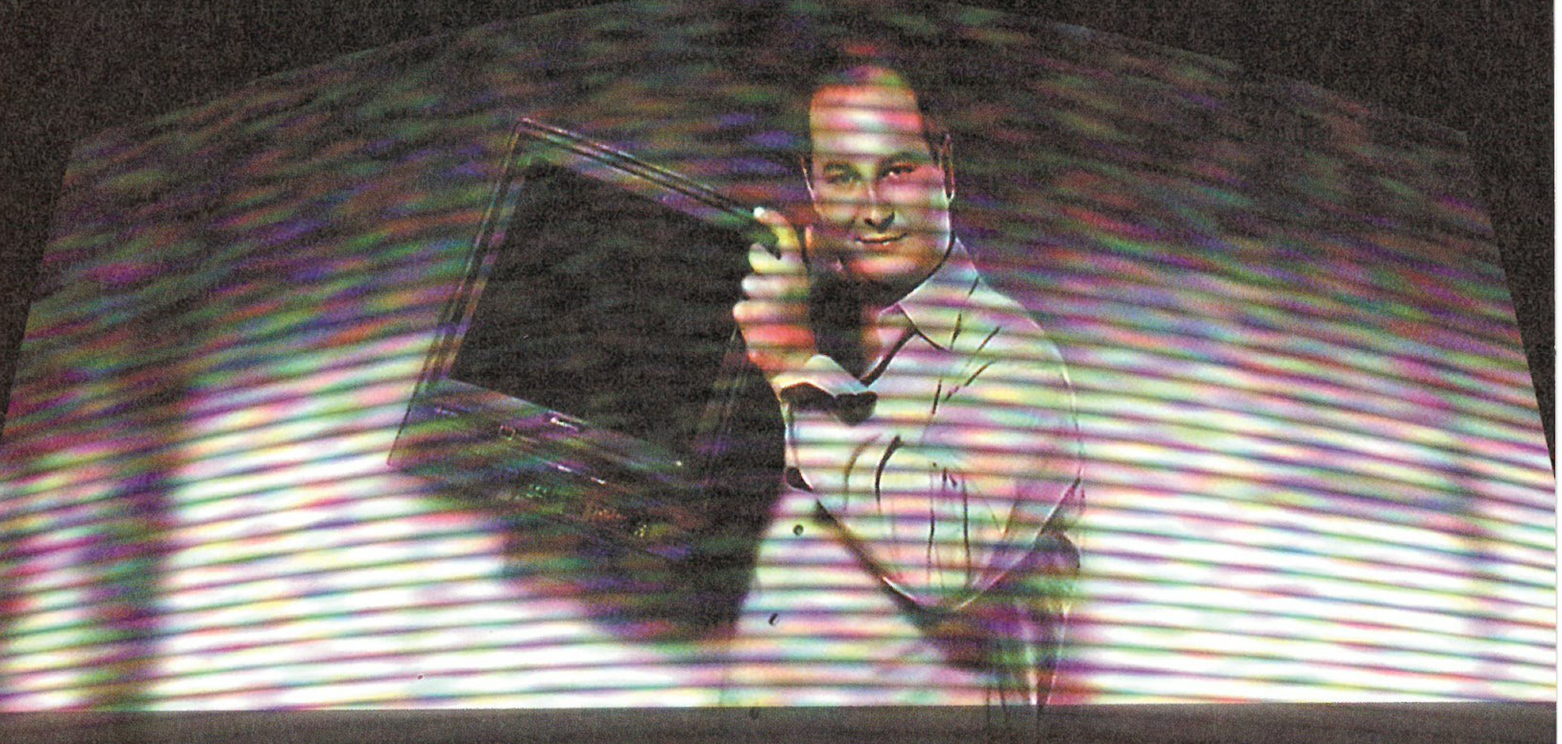


CAUET

LE MEILLEUR OF RADIO ivi

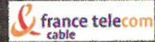
EXCLUSIVEMENT SUR

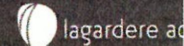




LE MERCREDI A 20H45

rediffusions : vendredi à 22h45, samedi à 00h45 et dimanche à 18h00

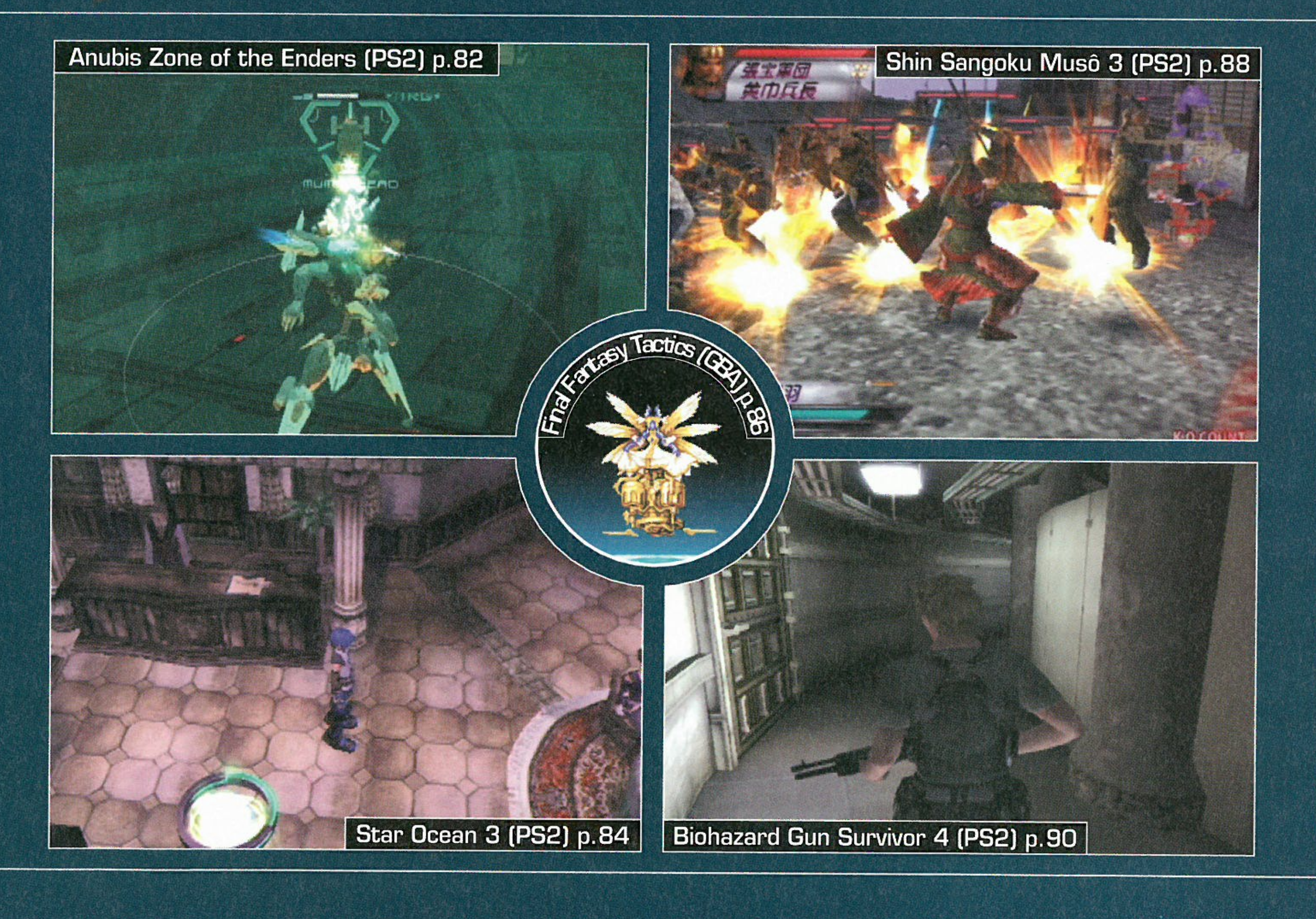
M disponible sur 

08 91 67 60 60 (0,225 euro/mn) www.francetelecomcable.fr 

OOS 0 800 114 114 (appel gratuit) www.noos.com - Autres réseaux câblés : 08 91 67 60 60 (0,225 euro/mn) www.solutioncable.org

Toutes les sorties japonaises et américaines

C'est bien simple, ce mois-ci, on est tellement dans le speed que j'ai à peine eu le temps de voir Greg tester ses jeux import. Si notre Silver Mousquetiep national a bien tripé sur le troisième volet de Sangoku, la star de la rubrique Zoom demeure incontestablement Anubis Z.O.E. qui, visuellement, assure le spectacle de manière magistrale. Du grand Konami ! Sinon, vos séjours aux toilettes risquent de se rallonger avec l'arrivée de Final Fantasy Tactics sur GBA. Quant à Star Ocean 3 –historique–, il plante régulièrement pendant certaines phases de jeu ! Et ça, pour une version définitive, c'est un défaut tout simplement inacceptable. On a connu les Japonais plus rigoureux… Ah Lénine, fais en sorte d'avoir un réveil surpuissant !


Anubis Zone of the Enders (PS2) p.82
Shin Sangoku Musô 3 (PS2) p.88
Final Fantasy Tactics (GBA) p.86
Star Ocean 3 (PS2) p.84
Biohazard Gun Survivor 4 (PS2) p.90



Anubis Zone Of The Enders

Après la déception d'un premier volet aussi ambitieux qu'incroyablement creux, oncle Kojima revient à la charge, cette fois avec une approche bien différente.


Afin de ne pas se sentir trop perdu dans les combats en 3D, le radar volumétrique vous aide à situer vos ennemis dans l'espace.

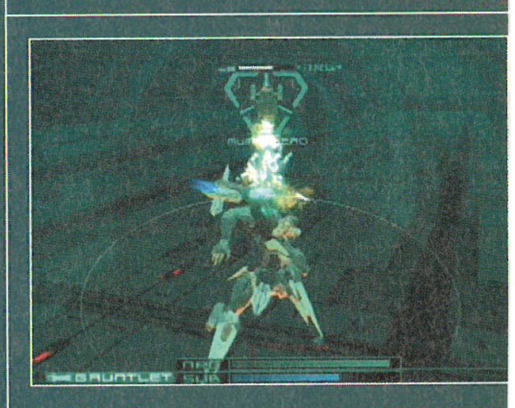


Si, comme une majorité de joueurs intelligents et de bon goût, vous avez apprécié les idées du premier ZOE tout en en fustigeant le manque de consistance et de variété, vous risquez d'être certainement déstabilisé par ce « second coureur ». En effet, il est bon de rappeler que ZOE premier du nom était une sorte de jeu d'action/aventure mâtiné de recherche et agrémenté d'interminables cinématiques. Face à ce produit qui n'était pas vraiment bon dans aucun des domaines qu'il tentait de toucher, les fans d'aventure, de robots, de tir ou de belles histoires étaient tous un peu déçus. Mais pour cette suite, qu'en est-il réellement ? Entre des bandes-annonces aussi bavardes que mystérieuses qui parlent pour ne rien dire, des graphismes incroyables, des effets graphiques extraordinaires et un jeu d'acteur grandiose (dans la version japonaise en tout cas), on semblait reparti pour un tour d'action/aventure/stratégie/tir scénarisé. Heureusement, il n'en est rien. Conscient d'avoir fait une boulette à la viande ET au poisson pas très digeste avec ZOE 1, l'équipe de ZOE 2 a tâché de faire cette fois-ci un shoot'em up grand spectacle, scénarisé, avec en plus un petit aspect stratégique à la « boss de Zelda » des plus sympathiques. Vous voilà donc prévenu, Anubis garde certains bons côtés de ZOE 1 et les isole afin que leur saveur ne soit pas altérée par de trop fortes épices d'aventure et de recherches fastidieuses.

UN HÉROS SANS CŒUR...

Sympathique mineur sur un satellite de Jupiter, Dingo tombe un jour sur un gisement incroyable de Metatron. Après quelques explorations, il s'aperçoit que ce qui faisait réagir ses instruments n'était pas le minerai en lui-même, mais la formidable énergie dégagée par un Orbital Frame, robot surpuissant. Malheureusement, il n'est pas le seul à l'avoir découvert, et les armées de Mars attaquent alors la colonie minière afin de retrouver l'Orbital Frame. N'ayant d'autre solution que de monter à bord de l'appareil, Dingo fait alors connaissance avec Ada, l'ordinateur de bord du Jéhuty. Pour limiter la casse et éviter la mort de ses compagnons, Dingo se laisse enlever par l'ennemi. Il retrouve alors son ancien supérieur militaire qui l'avait envoyé à la mort quelques années auparavant, et, bien entendu, refuse de travailler de nouveau pour lui. Mais le général Nohman n'aime pas être contredit et tue Dingo d'une dizaine de balles dans le corps. L'histoire aurait pu s'arrêter là, mais Dingo se réveille deux mois plus tard dans le Jéhuty. Ken, la charmante assistante de Nohman, lui explique qu'elle est en fait une espionne de la Terre, qu'elle l'a sauvé pour qu'en échange il travaille pour elle. Et le gag, c'est qu'elle a remplacé son cœur par une machine alimentée par le Jéhuty. En gros, si Dingo sort de son robot, il meurt. Le voilà donc à


Lors des combats au corps à corps, les effets de lumière sont bluffants ! Épileptiques, s'abstenir !



Anubis Zone Of The Enders	
Éditeur	Konami
Dispo. Europe	Juin 2003
Genre	Shoot'em up très scénarisé
Nbre de joueurs	1 ou 2 (mode Versus)
Sauvegardes	Oui (140 KB)
Niveaux de difficulté	4
Difficulté	Facile
Continues	Illimités
Spécial	Version US « ZOE : The 2nd Runner »
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Appréciable



Le combat contre 4 gigantesques vaisseaux ennemis est l'un des passages d'anthologie du jeu, qui rappellera un boss de R-Type aux plus vieux d'entre vous.

Konami abandonne le mélange des genres pour nous offrir le meilleur shoot 3D de l'année

Note
8/10





Les explosions sont incroyablement esthétiques.

Certains niveaux sont complètement fous, pensés dans le but de vous faire perdre vos repères.





ouer les sauveurs pour le camp de la Terre, cherchant désespérément un moyen de battre Anubis, l'Orbital Frame invincible de Nohman…

TIGER HELI OU GUNHED ?

Je revois encore les visages paniqués de mes collègues lorsque je leur ai expliqué calmement que j'avais terminé Anubis ZOE en 6 heures et 30 minutes. Oui, c'est pas beaucoup plus long que le précédent, effectivement. Maintenant, si vous êtes un grand fan de ce genre disparu mais toujours aussi culte qu'est le shoot'em up, vous allez certainement être séduit par Anubis ZOE. Car c'est un peu le fils de Panzer Dragoon et d'un troupeau de shoot'em up cultes de l'âge d'or du genre. Incroyablement beau, rapide et immersif, Anubis est l'un des jeux d'action les plus nerveux que l'on ait vus depuis l'avènement de la 3D. Esquive, accélération, tir, accrochage, coup d'épée, les combats se déroulent vraiment à toute vitesse. Sans oublier que les graphismes extraordinaires vous en mettent plein les yeux à la moindre occasion : un tir, une explosion, et voilà le décor qui vole en éclats, les ennemis recouverts d'étincelles, et les explosions orange fluo parsemées de fumée légèrement cel shadée pour renforcer le côté « anime », tout est bon pour s'éclater les pupilles. Très haché et découpé en petites séquences d'action, Anubis est haletant et fait combattre le Jéhuty dans un nombre incroyable de situations différentes. Ici, ce sera une guerre rangée entre quelques centaines de méchas dont vous-même, là vous devrez combattre en aveugle en écoutant les ordres de votre ordinateur de bord, on ne s'arrête pas une seconde, et surtout, le jeu n'est jamais répétitif. Et puis, il y a aussi les missions supplémentaires à débloquer, la possibilité de changer pas mal de choses lorsque l'on recommence le jeu, les passages secrets dans lesquels on ne pourra se rendre qu'après avoir recommencé à zéro… Et surtout, l'indescriptible plaisir de pouvoir voler, tout détruire, réaliser de magnifiques combos avec les divers ennemis, ça n'a pas de prix. Attention donc à ne pas se tromper : voici un pur produit arcade entrecoupé de tranches de scénario sympathique et immersif. Mention spéciale pour les acteurs japonais qui sont vraiment tout à fait dans le ton. Un hit à ranger aux côtés de Panzer Dragoon Orta et de Devil May Cry (le premier, hein). Note : nous avons testé ici la version japonaise, mais la version américaine du jeu est disponible sous le titre ZOE : The 2nd Runner.

Greg

Tranches de vie sauce Kojima

Comme toujours dans une production Hideo Kojima, l'interface est sobre, le style des graphismes très aseptisé et le scénario entrecoupé de nombreuses scènes de discussion. Bien qu'il ne renverse pas grand-chose, le scénario d'Anubis a au moins le mérite d'être suffisamment immersif pour mettre la pression lors des différentes batailles.







PS2

Star Ocean 3

Après 3 ans d'attente et une grosse polémique, Enix offre enfin à la PS2 le véritable RPG nouvelle génération que l'on attendait depuis l'an 2000 au moins...



La charmante Nel, agent secret du royaume de Sealand, sera une alliée précieuse, mais qui ne devinera jamais que vous venez d'un autre monde...



Des centaines d'années après la sortie de ce numéro de Joypad, l'être humain maîtrise à peu près tout et n'importe quoi et a colonisé une bonne partie de l'univers. En vacances sur une planète touristique avec ses parents et sa copine Sofia, le jeune Fate préfère cependant s'entraîner à bord de simulateurs de combat plutôt que d'aller se baigner. Alors qu'il se décide enfin à retrouver une vie sociale en allant manger avec ses parents, voilà que la planète est attaquée par un ennemi inconnu de la fédération spatiale. Fate et les siens vont donc se faire évacuer, mais la capsule de survie de notre héros a un problème. Le voilà désormais seul, obligé de se poser sur une planète « inférieure » dont les habitants sont encore au Moyen-Âge. Comme le prévoit le traité de non-contact aux peuples « inférieurs », il est interdit de se poser sur ces planètes pour ne pas troubler leur évolution. Fate, qui s'y écrase par accident va donc devoir faire semblant de ne pas être venu de l'espace et trouver un moyen de rentrer chez lui en évitant de se faire utiliser par les diverses factions politiques intéressées par cet être « tombé du ciel »...

« SHOOT, SHOOT, DON'T TALK »

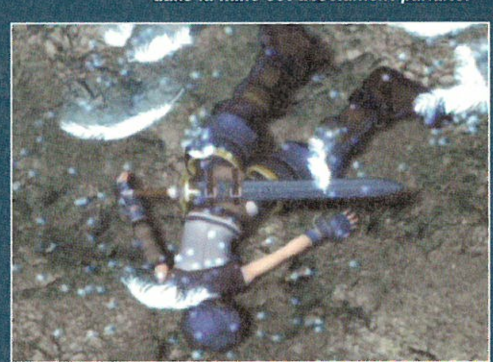
Legaia 2, Suikoden 3, Unlimited Saga... des RPG tous sympathiques mais pas un seul qui nous fasse oublier l'époque PSone. Même « le dieu » Final Fantasy X finit par lasser le fan du genre, soûlé par tant de victimes de la mode et d'inutiles jérémiades amoureuses. C'est un peu le problème d'ailleurs des RPG modernes, complètement sclérosés par d'interminables scènes de parlote. Heureusement, Star Ocean 3 est là pour réconcilier le véritable amateur de RPG avec la console 128 bits de Sony. Grâce à son scénario simple et malin, ses personnages pas forcément originaux mais attachants et sa réalisation fantastique, il nous fait revivre des sensations que l'on pensait ne jamais retrouver... Grâce à des cut-scenes nombreuses mais courtes, son scénario limpide et parfois touchant de simplicité, Star Ocean 3 n'explique finalement pas tout à son joueur, et ce n'est pas plus mal. N'étant plus assistée par d'incessants blabla, notre imagination peut à nouveau vagabonder tout comme elle le faisait dans des jeux plus anciens où tout n'était pas souligné trois fois en rouge.

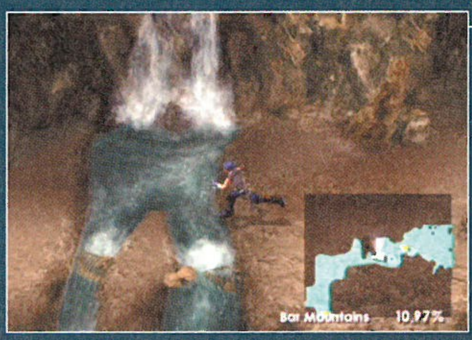


La jauge à gauche de l'écran se remplit lorsque vous réalisez de beaux combats. Une fois pleine, elle vous donne accès à des bonus, comme 300 % d'XP à la fin de chaque combat.



La gestion des éclairages lors des passages dans la mine est absolument parfaite.





Star Ocean 3 n'a pas de « world map », mais les régions à visiter sont vastes et il sera possible d'aller à différents endroits sans être vraiment limité par une route droite.

Star Ocean 3

Éditeur	Enix
Dispo. Europe	Prévue (date N.C.)
Genre	RPG
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	171Kb
Niveaux de difficulté	2 (2 autres à débloquer)
Difficulté	Moyenne
Continues	Illimités
Spécial	Utilise le disque dur PS2
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Recommandée

UNE HISTOIRE DE FANS

quipe de programmeurs fous furieux, Tri-ce parvient à faire cracher ses tripes à la S2, parfois dans le mauvais sens du terme oir l'encadré), même si dans l'ensemble, émerveillement visuel est présent. Ayant hoisi le parti pris d'un moteur 3D incroyable vec peu de textures, Tri-Ace parvient à nous fficher des décors ultra-fins, avec un grand ombre d'effets dont une excellente gestion e la lumière par exemple. Bizarrement, les écors futuristes sont assez peu convaincants, lors que les passages dans la nature, eux, ont saisissants. L'eau qui coule, les arbres u feuillage incroyablement touffu… tout four-hille de détails. La moindre pièce d'intérieur ù vous ne passerez qu'une seule fois est elle ussi superbement détaillée, avec des livres al rangés sur un bureau, une pile de bois ans le coin et des rideaux recouverts de oussière. Tout est tellement beau que l'on n vient parfois à se balader juste pour le plai-ir des yeux. Beaucoup plus « jeu vidéo » u'un FFX par exemple, l'aspect graphique e SO3 gomme les défauts de mise en scène ue l'on retrouvait dans l'étalon de Square. 'est complètement inconscient pour nous, hais il suffit que les personnages ne soient as « réalistes » pour que le cerveau pardon-e les erreurs de mise en scène du style personne ne bouge sauf celui qui parle ». ien sûr, il ne s'agit que de détails, mais e doute que le joueur qui s'achète un jeu e rôle en japonais ne soit pas un fanatique e la chose également.



La plupart des villes sont assez vastes, vous permettant de parler à une multitude de personnes, même si cela n'a pas vraiment d'importance pour l'histoire principale.

Da Final Fantasy X killah !

Note 9/10

Ça bugge ?

Véritables otakus de la ligne de code, les programmeurs de Star Ocean 3 ont utilisé tous les outils de programmation disponibles, même ceux que Sony C.E. n'avait jamais testés. Résultat, le jeu ne fonctionne pas sur les PS2 les plus anciennes. Si vous avez une console japonaise de première génération (SHCP 10000), le jeu va planter devant le premier boss, les trois voyous à grandes oreilles. Il arrivera parfois que la console « perde » le jeu et que vous soyez interrompu par un message vous indiquant que la console tente de « reloader » certaines infos… Si vous avez une PS2 française récente équipée d'une puce, en revanche, les bugs se feront rares. Mais bon, quand même, ça craint…



COMPLET, COMME LE RIZ

Les combats aussi sont très originaux puisqu'ils se déroulent quasiment comme un simple jeu d'action. Peu de magie dans le monde de SO3, mais plutôt des coups spéciaux style King of Fighters. Durant ces combats, le joueur ne dirige qu'un seul personnage et pourra utiliser une frappe faible mais rapide, ou forte mais lente. Par la suite, il sera possible de programmer les super coups appris en gagnant des niveaux, que l'on déclenchera en appuyant plus ou moins longtemps sur les boutons. L'avantage de ce système original, c'est de permettre de remporter des combats même si le niveau du héros n'est pas élevé puisque ce sera au joueur d'esquiver directement les attaques. En clair, il sera possible d'aller loin dans le jeu sans faire du « level up » comme un forcené, une bonne maîtrise du pad pourra en général suffire. Un rythme parfait, des combats parfaits, une réalisation parfaite, voilà un bon résumé de SO3. Après Marche dans FFTA, Dingo dans Anubis Z.O.E., voici Fate de Star Ocean 3. En un mois, trois héros au nom stupide, ça fait beaucoup, mais si à chaque fois cela donne un jeu fantastique, je veux bien que le prochain héros de Sega s'appelle Pneu ! Tout cela pour vous dire que Star Ocean 3 est le meilleur RPG disponible actuellement sur PlayStation 2. Tout simplement.

Greg





La position du perso par rapport à l'ennemi est « short » ou « long ». Selon ces positions, chacun d'eux aura accès à des séquences d'action différentes.





GAME BOY ADVANCE

Final Fantasy Tactics Advance

L'un des plus grands jeux de toute l'histoire de l'humanité de la PSone revient hanter les nuits des joueurs sur la plus petite de nos consoles. Et ça déchire grave sa génitrice, si vous me permettez l'expression !



Les invocations ont une portée très grande, mais si l'on n'y prend pas garde, on risque de se retrouver pris dedans.





Entre deux batailles, on pourra connaître les aptitudes qui auront été apprises par ses persos.



Après un certain nombre de missions accomplies, une quête spéciale apparaîtra, vous permettant de faire avancer l'histoire. Ici, il faudra récupérer l'engin volant du frère de Montblanc, ce qui lui permettra d'ouvrir sa boutique, et ainsi le mode Deux Joueurs via le câble Link !

Final Fantasy Tactics Advance	
Éditeur	Squaresoft
Dispo. Europe	Prévu (date N.C.)
Genre	Tactical-RPG
Nbre de joueurs	1 ou 2
Sauvegardes	Oui (+ quicksave en combat)
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continues	Illimités
Spécial	3 modes d'affichage
Existe sur	Rien d'autre !
Compréhension de la langue	Recommandée

Bon, n'y allons pas par quatre chemins : fraîchement arrivé à l'école d'Ivalice, le jeune Marche fait la connaissance de Mewt, le pleurnichard harcelé par les voyous du coin. Ensemble, ils discutent autour d'un vieux livre que Mewt a récupéré chez un antiquaire. Très vite, la conversation tourne autour des jeux vidéo et de Final Fantasy, leur jeu favori. Le soir même, le livre de Mewt s'illumine, le transportant, lui et ses amis, dans l'univers de Final Fantasy. Prisonnier de ce monde, Marche va rencontrer Montblanc, un sympathique Moogle qui va le guider dans ce monde à la fois étrange et familier…

À LA SQUARE FONTAINE…

Le coup des enfants qui se retrouvent coincés dans un jeu vidéo forme donc la base de ce scénario. Pour ceux qui ont connu Final Fantasy Tactics premier du nom, l'histoire incroyablement sérieuse, dramatique et alambiquée est certainement restée dans leur mémoire. Malgré cela, cette suite raconte l'histoire de collégiens perdus dans un monde ludo-numérique (© Aruno). Heureusement, le scénario, qui a volontairement été allégé pour la portable, n'en reste pas moins intéressant et vecteur de questions pour le joueur. On est donc dans un monde merveilleux où vivent en harmonie humains, Moogles, N'mous (sorte d'hippopotames humains), Vielas (amazones à oreilles de lapin) et Bangas (hommes-lézards). Cet univers médiéval est dirigé par un couple royal, en fait les parents du jeune Mewt, lui-même Prince de ce monde. Marche va donc être opposé à son ami, le premier voulant détruire ce monde pour retourner à la réalité, le second préférant cet univers onirique à la réalité dans laquelle sa mère est morte et son père était alcoolique. Vous le voyez, la suite s'annonce plus dramatique que prévu…

ANPE POUR TOUS

Enrôlé dans le clan de Montblanc, Marche va profiter de sa nouvelle situation pour mettre sur pied un groupe d'aventuriers afin de découvrir le moyen de retourner dans son monde. Mais pour cela, il faut des moyens, d'où la nécessité de travailler. Avec son clan,



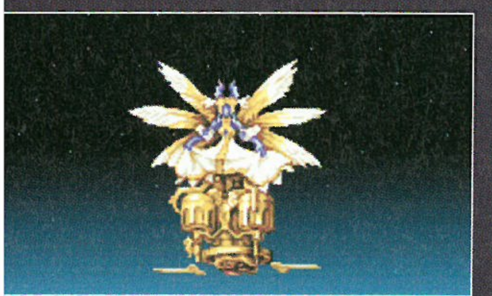
Comme dans Final Fantasy IX, les aptitudes que vos personnages vont apprendre seront liées aux objets qu'ils auront équipés. À vous donc d'acheter un maximum de matos, ou encore de voler les armes rares sur les ennemis.

Square revient chez Nintendo pour le meilleur... et le meilleur !

Note 9/10



Marche va devoir remplir diverses missions, l'amenant assez souvent à se battre avec des clans rivaux. Pour combattre ces clans, l'esprit de stratège du joueur sera sollicité, mais il en sera de même pour son esprit de gestion. En effet, comme dans le volet précédent de FFT, il sera possible de choisir le métier de chacun de ses personnages, dans la limite de ses compétences bien entendu. Par exemple, un humain de base ne pourra être que voleur, archer, guerrier ou magicien. Admettons alors qu'on le classe en « voleur ». Après avoir appris quelques aptitudes de voleur, cet humain pourra devenir un ninja. Si, en revanche, il avait choisi d'être un guerrier, au bout d'un moment, il aurait pu évoluer en paladin ou en gladiateur par exemple. L'intérêt à court terme sera de créer une équipe homogène où chacun aura sa spécialité. Mais à long terme, il s'agira d'apprendre le maximum d'aptitudes à chacun de ses hommes afin de pouvoir faire face à n'importe quelle situation. Un guerrier qui aurait appris l'aptitude « contre-attaque » des voleurs est un exemple de l'avantage du métissage des métiers pour apprendre un maximum de techniques.





Parmi les capacités que l'on pourra apprendre, il y aura bien sûr celles pour l'attaque, mais aussi des capacités dites « passives », comme contre-attaque, ou ici esquive, qui se déclenchent automatiquement. Résultat : l'ennemi n'a aucune chance de vous toucher.

LA LOI, C'EST MOI !

Les fans purs et durs du précédent opus pourront reprocher à cette suite portable de ne pas être aussi complexe et torturée que son aîné, mais ils auraient tort. Certes, les limitations de métiers par races permettent de ne pas trop se perdre dans les « bi et tri-classements », on admettra aussi que ce choix de faire subir des suites de missions simplifie la trame de l'histoire. Mais il ne faut pas non plus oublier l'un des nouveaux concepts révolutionnaires de ce FFTA : la Loi. À chaque jour qui passe, le monde de FFTA est régi par une loi différente, qui permet au couple royal de garder le pouvoir sur ses sujets. Ces lois interviennent lors des combats et interdisent pas mal de choses. Parmi ces lois, on trouvera des interdictions strictes (interdit de se soigner, d'utiliser la magie noire) ou plus vagues (interdit d'utiliser des techniques commençant par A, interdit d'utiliser les épées). Les enfreindre amènera à l'obtention d'un carton jaune qui pourra conduire à la confiscation de vos objets, ou un rouge qui enverra le fautif en prison avec une lourde peine comme la disparition de ses Xp ou de son équipement ! Plus tard dans le jeu, il arrivera que l'on soit soumis à deux ou trois lois par jour. Heureusement, il sera possible d'utiliser à son tour des cartes de loi afin de les annuler ou les influencer, ou même de les tourner à son avantage, comme interdire le feu lors d'une bataille contre des dragons. Grâce à cet aspect très scolaire mais cependant incroyablement stratégique, FFTA gagne en profondeur et en intérêt face à d'autres classiques du genre, justement trop classiques, comme Advance Wars ou Super Robot Taisen A. Un titre fantastique et envoûtant, incroyablement long et riche qui ravira les joueurs, qu'ils apprécient ou non le style RPG-stratégie.

Greg



Si vous possédez un dresseur dans vos rangs, vous pourrez séduire les monstres que vous rencontrerez et en faire ce que vous voulez pour un tour de jeu.



Le statut des personnages est symbolisé par des petites bulles. En général, cela traduit un état « magiquement » modifié (paralysie, poison, accélération). Ici, les personnages touchés ne peuvent plus agir.

The Mission

Lorsque vous irez au bar, vous discuterez avec le serveur dans le but de lui acheter des informations à propos de missions à accomplir. La plupart du temps, il s'agira d'aller combattre des clans rivaux, mais parfois il suffira d'envoyer un seul de vos hommes pour plusieurs jours. Lorsqu'il revient, il vous fait savoir s'il a réussi ou non. Parfois, votre renommée sera telle que de nouveaux guerriers voudront se joindre à votre clan. Certains d'entre eux sont même des personnages cachés comme Riné le chevalier Mog maîtrisant la technique Ultima Charge.





Shin Sangoku Musô 3

Après avoir ridiculisé Hideo Kojima en balayant Metal Gear Solid 2 au Japon il y a deux ans, le titre d'action de Koei revient, non sans écraser Star Ocean 3, dans les charts nippons. Challenger désormais incontournable, Koei livre encore un jeu original.

Il sera désormais possible et même parfois conseillé de détruire des éléments du décor. Ici, il faudra casser ces hélices géantes qui produisent du vent, empêchant vos troupes de grimper sur une colline.

Les saisies permettent de se concentrer sur un ennemi et ne peuvent pas être interrompues par les attaques adverses. La classe !

La guerre en Chine, une superbe muse pour les gars de chez Koei qui, on le devine, ont certainement été autant surpris que vous et moi par le succès de leur saga Dynasty Warriors. Petit dernier de la famille, Shin Sangoku Musô 3 (ou Dynasty Warriors 4 en version US) est toujours un grand jeu de combat mâtiné de stratégie. Mais cette fois, on change quelques petits détails, qui feront hurler de joie ou de peine les fans de la série. L'histoire en elle-même ne change pas vraiment de registre puisqu'il s'agit encore et toujours de la version romancée de la Guerre des Trois Royaumes, période de troubles s'il en est de la Chine antique durant laquelle trois seigneurs se seraient, paraît-il, partagé le pays dans de grandes batailles épiques. Bien entendu, la légende veut que ces guerriers possèdent chacun une force et des capacités surhumaines, ainsi que des pouvoirs supranaturels comme celui de changer les saisons ! Savoir si c'était vrai ou non (NDTraz : mais oui, Greg !), on s'en moque un peu vu que le jeu, lui, est assez intéressant comme cela. Par rapport à l'épisode précédent, on retrouvera trois nouveaux personnages, ainsi que quelques options supplémentaires, dont de nouveaux chevaux, un système différent de montée en puissance et une refonte du système de combos. Enjoy !



Quelques acrobaties qui permettent de se sortir d'un groupe d'ennemis un peu trop collants.



Dans le siège des insurgés du clan des Turbans Jaunes, les ennemis fourbes vous balancent de grosses pierres.

BATAILLES « LOC-LAC »

Contrairement au précédent volet qui nous plantait dans de grandes batailles très longues, SSM3 propose au contraire un plus grand nombre de joutes, mais plus courtes. Les fans de grandes épopées super héroïques pourront être déçus à l'annonce de cette nouvelle, mais rassurez-vous. Certes, les batailles sont moins longues (on passe de 30 à 20 minutes par niveau), mais elles sont plus difficiles ! Cette fois, le général incarné est certes un surhomme, mais il n'en est plus vraiment de même pour ses alliés qui sont beaucoup plus fragiles. Désormais, la protection des alliés sera un facteur déterminant pour ne pas perdre. Cela rajoute ainsi un aspect supplémentaire à la partie stratégique du jeu, puisqu'il sera, même pour un perso surpuissant, assez risqué de partir seul au travers des lignes ennemies en laissant ses hommes sans protection. Plus que jamais donc, on se devra de bien surveiller ce qui se passe. Car qui dit

Shin Sangoku Musô 3

Éditeur	Koei
Dispo. Europe	Courant 2003
Genre	Action/stratégie
Nbre de joueurs	1 ou 2
Sauvegardes	Oui (147 Kb)
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Difficile
Continues	Illimités
Spécial	-
Existe sur	Rien d'autre !
Compréhension de la langue	Appréciable

À moi ma garde !

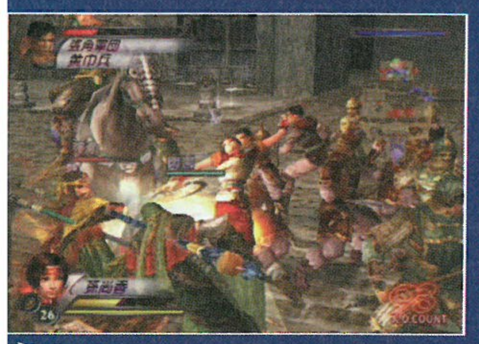
Pour les narcissiques ou ceux qui auraient retourné le jeu dans tous les sens, il sera possible de créer jusqu'à quatre héros supplémentaires. On pourra choisir leurs fringues, sexe, couleur de peau et coupe de cheveux. Il sera aussi possible de créer des escadrons de gardes du corps en sélectionnant leur sexe, leur tenue, et bien sûr leur nom !



hamp de bataille moins grand dit aussi ttaques surprises et parfois avancées ful-urantes de l'adversaire ! Les coups de théâtre n pleine bataille sont d'ailleurs plus resser-és, ce qui donne un côté dynamique à l'en-emble. On se retrouve au final à courir moins ouvent qu'avant dans de grands espaces ides pendant 5 minutes sans jamais ren-ontrer personne, ce qui n'est pas plus mal…

COMBOS SAUCE « SATÉ »

n autre « grand » changement dans l'ap-roche des combats, c'est le renouveau total u système des coups et des enchaînements. our commencer, exit les nouvelles armes. haque héros garde une seule et unique arme durant toute la durée du jeu. Simplement, cette arme va évoluer et devenir plus puissante au fur et à mesure que vous allez tuer des gradés ennemis. À chacun de ces vénérables généraux abattus de vos mains, votre arme recevra des points d'expérience, plus ou moins élevés selon le rang de l'adversaire ainsi que le nombre de combos utilisées pour le tuer. Ce principe amusant a aussi le mérite de renouveler la stratégie à employer pour rendre ses personnages forts le plus efficacement possible. Et puis, cela apporte du stress supplémentaire car si dans le feu de l'action, un de vos hommes fait du zèle et porte le coup de grâce au général, envolés les « XP » ! Avec ce nouveau système, les combos sont moins riches mais plus faciles à sortir. Les fans seront déçus, mais il était vital pour Koei de rendre le titre un peu plus accessible, vu la popularité dont il jouit désormais… Heureusement, cette simplification s'accompagne de quelques petits agréments, comme les saisies pour quelques personnages, ou encore les acrobaties pour d'autres.



En cas de grosse mêlée avec plusieurs dizaines e persos à l'écran, le jeu ralentit beaucoup mais clignote plus.





C'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleurs « bo-bun » !



Certains généraux pourront désormais vous défier en duel à un contre un. Si jamais vous refusez, le moral de votre troupe s'en ressentira grandement.

Note
8/10

Blessés, les généraux ennemis pourront parfois s'enfuir du champ de bataille ! Attention à bien les tuer avant leur disparition afin d'obtenir leurs XP bien mérités.



Sniper à l'arc est toujours un régal, surtout que l'on peut désormais zoomer sur les cibles immobiles.

RÉALISATION « AIGRE-DOUCE »

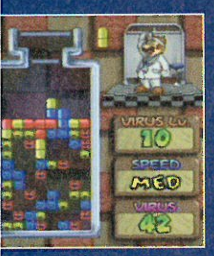
Le gros problème de la série, qui a toujours affiché un grand nombre d'ennemis simultanément, c'était sa relative faiblesse graphique. Personnages raides, animations syncopées, graphismes pauvres, on n'a jamais vraiment pu flatter la richesse des décors de SSM. Cette fois, les environnements ne sont toujours pas dignes d'éloges, mais on gagne quand même pas mal de choses au niveau technique. L'affichage tout d'abord est bien mieux géré. Avec une centaine de soldats à l'écran l'action ralentit certes encore, mais on assiste désormais que très rarement à des disparitions de personnages. Ce qui est plutôt agréable. Mais surtout, les héros et objets du décor ont subi un sacré lifting. Plus fins, plus colorés, mieux texturés, les protagonistes sont en outre légèrement « floutés » pour leur donner un côté doux, imperceptible sur les photos, mais qui saute aux yeux lorsque l'on voit SSM3 en mouvement. Encore plus d'objets cachés, de missions, la possibilité de créer son propre héros, sa propre garde rapprochée, des costumes cachés pour chaque général, SSM3 pourrait ressembler à une simple extension du volet précédent mais il n'en est rien. C'est une évolution du concept des grandes batailles épiques, avec des changements qui pourront énerver les fans du précédent, changements pourtant nécessaires, mais qui modifient l'approche d'un point de vue stratégique. On prépare ainsi ses batailles à mort afin d'en extraire le maximum de profit. Une très bonne suite !

Greg

Toutes les sorties japonaises et US

Alors que la GameCube domine l'import avec des petits bijoux depuis deux mois, c'est la PS2 qui écrase tout ce mois-ci, et certainement aussi le mois prochain avec d'autres poids lourds comme FF X-2 ou Chaos Legion. Cela se ressent même dans cette rubrique où le taux de daubes est finalement assez bas.


Biohazard



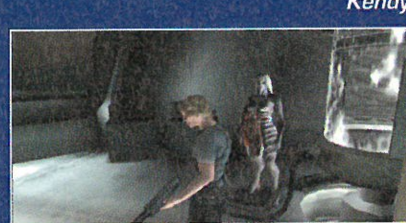
Nintendo Puzzle


_P.T.O. IV_

Biohazard Gun Survivor 4 : Heroes Never Die

Les trois premiers épisodes de Gun Survivor étaient de très sérieux « ratages » en matière de jeux de shoot/exploration. C'est la raison pour laquelle Capcom a dû mettre les bouchées doubles pour pouvoir sortir cette série du marasme de la médiocrité. Au résultat de ce 4ᵉ volet, on obtient donc un titre à la réalisation excellente et à l'atmosphère glauque particulièrement immersive. Les parties sont désormais plus axées sur l'exploration comme dans un vrai Resident Evil, avec une trame scénaristique travaillée et des objets à récolter. L'interface est bien pensée : à tout moment, il est possible de basculer en vue subjective de tir au flingue en pressant sur la gâchette du GunCon 2. Vous dirigerez votre personnage dans de véritables décors en 3D avec la croix de direction au dos du revolver. Bref, un bon trip oppressant et très bien fichu !

Kendy

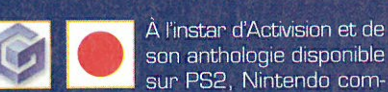




7 — *Éditeur : Capcom*
Compréhension de la langue : Appréciable
Sortie européenne : N.C.

Nintendo Puzzle Collection





À l'instar d'Activision et de son anthologie disponible sur PS2, Nintendo compile trois de ses plus grands succès pour les offrir aux non initiés : Dr Mario, Panel de Pon et Yoshi's Cookie. Ces jeux ne sont en fait que des déclinaisons de Tetris. On tourne et on compile des fleurs ou des cubes pour les aligner et les faire disparaître. Un exercice simple et prenant, mais qui s'avère bien vite répétitif. Vu l'importance du prix des jeux en import, Nintendo Puzzle Collection n'apparaît pas vraiment comme un titre incontournable. Il est néanmoins présenté dans une petite boîte sympathique qui contient un link pour transférer ces titres sur GBA. Si vous aimez...

Karine



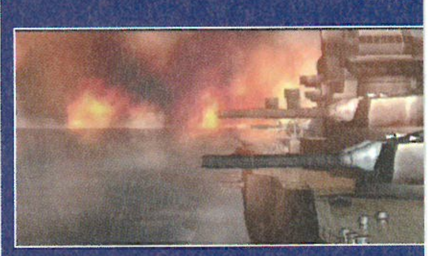
6 — *Éditeur : Nintendo*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : N.C.

P.T.O. IV




Wargame temps réel, Pacific Theater of Operations IV est un titre « sobre » qui ne plaira vraiment qu'aux gros fans du genre. Intéressant de par son cadre historique, le jeu propose un mode Campagne ou Scénario vous plongeant dans les batailles navales de la Seconde Guerre mondiale. Incarnant le Japon, l'Allemagne, les États-Unis ou la Grande-Bretagne, vous commandez des flottes entières et décidez de multiples choses : Recherche et Développement de nouvelles armes, envoi d'espions sur un territoire ennemi, réparation de vaisseaux endommagés, etc. Notez que toutes les actions se résument à des choix de menus. Sur le « terrain », vos navires se meuvent tout seuls et vous assistez à leur combat en écoutant vos officiers et en donnant de temps en temps des ordres. Bref, même si P.T.O. IV se veut assez complexe et riche –ce qu'il est– son rythme est vraiment trop lent et sa qualité de réalisation pas vraiment à la hauteur.

Chris





5 — *Éditeur : Koei*
Compréhension de la langue : Indispensable
Sortie européenne : À la Saint George W.

Sakura Taisen Atsuki Chishio ni

Après les versions Saturn et Dreamcast, Sega avait encore un peu d'amour propre dont il ne faisait rien, donc il s'en est débarrassé en faisant un nouveau remake de Sakura Taisen. Que dire de cette version PlayStation 2 ? Qu'elle est très belle bien sûr, mais le contraire eut été un scandale, donc ce n'est pas vraiment un argument recevable. Bien que les combats aient été refaits en 3D, que les graphismes soient légèrement différents et que quelques événements supplémentaires aient été ajoutés, on ne voit pas vraiment, en étant fan de la série, comment cet épisode pourrait valoir l'achat. En revanche, pour ceux qui veulent s'initier à la série, quel pied !

Greg









6 — *Éditeur : Sega/Overworks*
Compréhension de la langue : Indispensable
Sortie européenne : Jamais !

Shin Megami Tensei 3 Nocturne

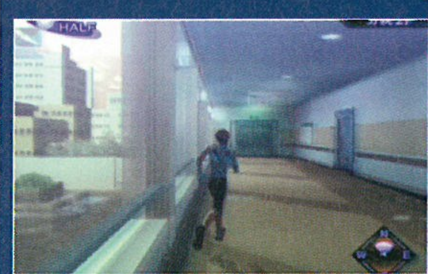




Spécialiste des jeux occultes dont raffolent les lycéens japonais, Atlus ne trahit pas ses fans et nous offre encore un jeu de rôle dans lequel l'ambiance et l'histoire se rapportent directement au satanisme. Alors que vous allez rendre visite à une prof malade, vous tombez sur une salle de prières noires dans la cave de l'hôpital. À cet instant, Tokyo bascule dans une dimension démoniaque, et en tentant de vous échapper un esprit de petite fille vous transforme en démon ! À vous maintenant de partir d'ici en utilisant divers monstres que vous rencontrerez. Variation satanique de Pokémon, SMT3 envoûtera les joueurs par ses superbes graphismes et ses combats dynamiques.

Greg





8 — *Éditeur : Atlus*
Compréhension de la langue : Indispensable
Sortie européenne : Gloire à Satan !

Taishô Mononoke Ibunroku

Mélange de Pokémon, Tales Of Destiny et Pif! Gadget, voici Taishô Mononoke Ibunroku. Après avoir choisi son héros stupide, le joueur va se balader dans un Japon médiéval pour faire la chasse aux possesseurs de démons. En gros, il s'agira d'affronter divers dresseurs, comme dans Pokémon. Laid, faussement profond et pas vraiment rigolo, TMI n'est pas le genre de série B que l'on peut apprécier après avoir goûté à d'autres réussites dans le même registre comme Disgaea (voir précédent numéro) par exemple. À éviter, ne serait-ce parce que l'excellentissime Star Ocean 3 est disponible au même moment...

Greg







4 — *Éditeur : Guts*
Compréhension de la langue : Recommandée
Sortie européenne : Jamais !



Shin Megami Tensei 3 Nocturne



Taishô Mononoke Ibunroku

Venus & Braves

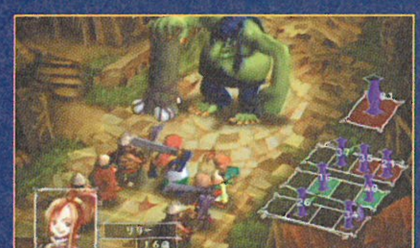



Suite très poétique du complètement passé inaperçu « Molmorse no Kishi », Venus & Braves continue dans la lignée très originale du puzzle-RPG. Aux commandes d'un groupe de braves guerriers, le héros compose son équipe sur une grille de 4x4 cases, face à des ennemis au style de combat très particulier. À chaque tour de jeu, les personnages du premier rang peuvent changer de place avec ceux du dernier dans un système de rotation. Extrêmement stratégiques, ces rotations devront être calculées en fonction de la prochaine action de l'ennemi. Casse-tête médiéval, scénarisé et agrémenté de petits bonus comme des mariages pour des guerres de plusieurs générations, V&B est un titre atypique et charmant. Note : un mode Online permet de combattre les équipes d'autres joueurs.

Greg









7 Éditeur : Namco
Compréhension de la langue : Indispensable
Sortie européenne : Jamais !

Venus & Braves



Yu Gi Oh Dungeon Dice Monsters

Yu•Gi•Oh! Dungeon Dice Monsters






Alors que la nouvelle vague Pokémon ne va pas tarder à déferler sur les États-Unis, Konami tente de s'y préparer en multipliant les sorties d'épisodes de YGO. C'est dans cette ambiance tendue que débarque cet opus déjà sorti au Japon lors du lancement de la machine. Cette version vise à apporter un peu d'originalité à la série en mettant en scène non pas des duels de cartes mais des duels de dés. On se retrouve donc face à un jeu de plateau très intéressant qui conserve les éléments fondamentaux de l'univers de YGO, les dés représentant diverses créatures en « level » plus ou moins élevé ainsi que des sorts et objets. Malheureusement, en dépit de sa profondeur et de son immense durée de vie, on regrette une nouvelle fois l'impression d'austérité qui se dégage de ce titre.

Yann



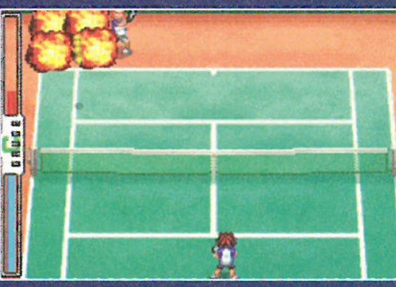




6 Éditeur : Konami
Compréhension de la langue : Très appréciable
Sortie européenne : Annoncée

Prince of Tennis 2003

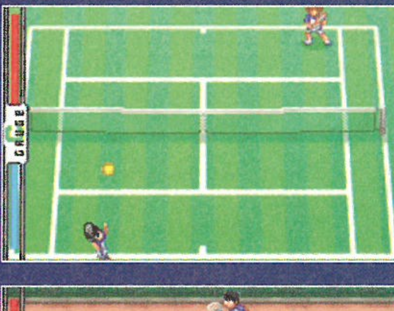







Forts de leur succès, les épisodes de POT s'enchaînent à un rythme industriel. Ainsi, seulement 3 mois après un épisode proposant une approche tactique du tennis, voici déjà une nouvelle cartouche déclinée en deux couleurs qui ne se différencient que par les personnages et courts déjà débloqués au départ, donc pas besoin d'acheter les deux ! Cet opus renoue avec le style arcade du tout premier épisode mais n'apporte pas grand-chose, seulement un choix de la taille du tamis, quelques nouveaux personnages et super coups. Comme son nom l'indique, ce cru 2003 n'est finalement qu'une simple réactualisation tout en restant un titre à la réalisation et à la jouabilité de qualité (malgré la gestion des angles toujours perfectible).

Yann





7 Éditeur : Konami
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Cool blue ou passion red ?

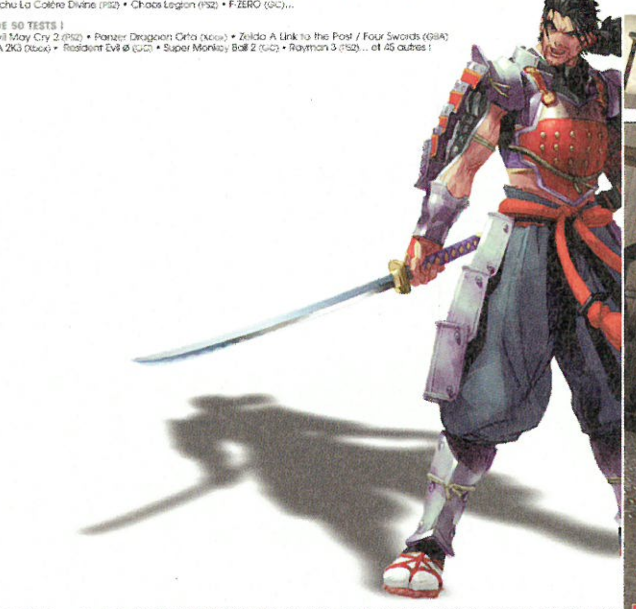
ABONNEZ-VOUS



SOUL CALIBUR II
Versions GameCube, Xbox et PlayStation 2 !

ÇA FAIT PLAISIR !
MotoGP 2 (Xbox) • Judge Dredd Vs Judge Death (PS2) • Z.O.E. the 2nd Runner (PS2) • Nokia N-Gage • Fable (Xbox)
Tenchu La Colère Divine (PS2) • Chaos Legion (PS2) • F-ZERO (GC)...

+ DE 50 TESTS !
Devil May Cry 2 (PS2) • Panzer Dragoon Orta (Xbox) • Zelda A Link to the Past / Four Swords (GBA)
NBA 2K3 (Xbox) • Resident Evil Ø (GC) • Super Monkey Ball 2 (GC) • Rayman 3 (PS2)... et 45 autres !



Joypad
N° 128 mars 2003
THE GETAWAY (PS2)
London calling !
Les 24 missions passées au crible
SKYROCK
mcm

Retrouvez le meilleur du jeu vidéo sur consoles tous les mois



son booklet

1 an (11 n^os^) = 39,90 €

au lieu de ~~60,50~~ €* soit 34 % de réduction

BULLETIN D'ABONNEMENT

À renvoyer accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à : Joypad service abonnements - BP 50002 - 59718 LILLE CEDEX 9

❑ Oui, je m'abonne 1 an (11 n^os^ + 11 booklets) à Joypad au prix de 39,90 € seulement au lieu de ~~60,50~~ €*, soit 20,60 € d'économie !

JP46

Nom : ____________________

Prénom : ____________________

Adresse : ____________________

Code postal : |_|_|_|_|_|

Ville : ____________________

Date de naissance : |_|_| |_|_| |_|_|

e-mail : ____________________

Je joins mon règlement à l'ordre de Joypad par :

❑ Chèque bancaire ou postal

❑ CB n° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Expire le : |_|_| |_|_|

Date et signature obligatoires (parents pour les mineurs) :

Offre valable jusqu'au 31 août 2003 et réservée à la France métropolitaine. *Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux. Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ❑

Toutes les sorties **du** mois **passées** au crible

uah ! Ben dites donc ma bonne dame, encore n mois riche en sorties. En plus, la qualité est rgement au rendez-vous. Entre un Tenchu 3 contournable pour tout fan d'infiltration qui e respecte, un portage PlayStation 2 plutôt éussi de Splinter Cell, EA Sports Big qui démo-ratise le catch avec le surprenant Def Jam endetta, Metroid Prime et l'arrivée de « Chêne ou » sur Xbox, les consoleux risquent de ne us savoir où donner de la tête... et du por-efeuille. Il y a clairement de quoi satisfaire tout monde. Un miracle n'arrivant jamais seul, très échevelé fils de Crao –je veux bien sûr arler de RaHaN– a enfin pu tester Primal ans de bonnes conditions. Enfin presque. ue demande le peuple ?



Top rédac

En avril, ne te découvre pas d'un fil. En avril, dévore ton Joypad comme un carnivore. En avril, dis-toi que tu as le choix. En avril, prends ton pied à découvrir ta nouvelle Game Boy SP. En avril, frime en te plongeant dans les arcanes de Metroid Prime. En avril, arrête de te prendre le chou et joue à Tenchu ! En avril, ce n'est pas un mal, tu vas enfin pouvoir t'essayer à Primal. En avril, ne nous en veux pas, nous commençons à proférer des propos bien vils. Moui, il est décidément temps que cela prenne fin. Hop. Chut. Silence. Paix, félicité. Et un grand et radieux mois d'avril que nous saluons de manière bourgeoise à la Clark Gable-style...

La notation des tests

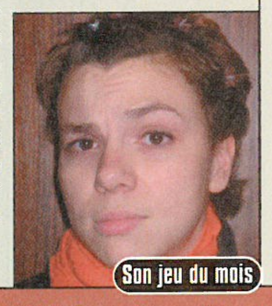
Les notes techniques sont sur 20, tandis que la note globale d'intérêt, celle qui prime, est, elle, sur 10. En voici le barème détaillé :

- Tout juste bon à caler une table. **0**
- Évitez-le à tout prix, c'est un ordre ! **1**
- De très grosses lacunes. Urgl ! **2**
- Une minute de plaisir. Et encore ! **3**
- Pourrait vraiment mieux faire. **4**
- Un jeu tout juste moyen, sans plus. **5**
- **6** À acheter éventuellement, si on aime le genre.
- **7** Un bon jeu à de nombreux égards.
- **8** Un très bon titre qu'il faut avoir dans sa ludothèque.
- **9** Exceptionnel ! J'achète les yeux fermés.
- **10** Un jeu d'anthologie. Un ou deux par génération de console.

La rédac en folie !

Karine

Dans la salle de bain de mes parents, il y avait le dessin d'une baleine avec des gros yeux. J'ai fait gober à mes sœurs qu'une caméra était camouflée dans l'œil de la baleine et que l'on était sous surveillance constante. Elles ont depuis développé un certain sens de la paranoïa et n'acceptent de prendre leur bain qu'en maillot de bain.



Son jeu du mois : *TOCA Race Driver (Xbox)*

Angel

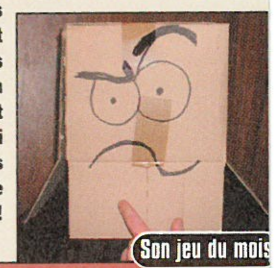
J'adore les mois d'avril ! Pour moi, c'est l'occasion de boire encore plus de pintes et de faire croire que c'est mon voisin. C'est super drôle, vous aussi, amusez-vous à faire ça chez vous, vous allez voir, votre ami(e) va vous en être gré pour l'éternité. Non, blague à part, j'adore le poisson séché qui vient du Portugal.



Son jeu du mois : *Metroid Prime (GC)*

Mister Brown

Au mois d'avril dernier, Angel et moi avons fait croire à Julo et Jean que VU Games organisait un paint-ball géant. Ces deux abrutis y ont cru dur comme fer pendant plusieurs jours. Seulement voilà, quelques jours après, Jean partait réellement à Las Vegas, à l'occasion de Conflict Desert Storm, pour un vrai paint-ball. J'vous raconte pas comme on était dég !



Son jeu du mois : *TOCA Race Driver (Xbox)*

Trazom

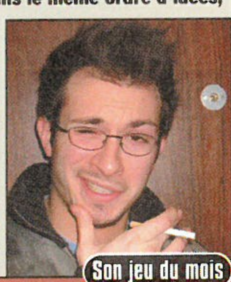
Je crois que le plus gros poisson d'avril jamais fait a été organisé récemment par Bernard Montiel. Alors que tout le monde croyait qu'il voulait couler des jours heureux aux Bahamas, en provoquant l'ire de ses patrons, vous le retrouverez certainement dans une émission top secret dont le concept est, paraît-il, explosif. Enfin, moi j'dis ça...



Son jeu du mois : *Splinter Cell (PS2)*

Gollum

En tant que grand original, mes vannes je préfère les faire en août. Voilà. Du coup, en avril, je me demande surtout pourquoi on n'aurait pas le droit de se découvrir d'un fil ? Oui, pourquoi ? Dans le même ordre d'idées, par exemple, pourquoi en mai, ferait-on ce qu'il nous plaît ? Mais, surtout, quel est ce foutu rapport entre avril et les poissons ?



Son jeu du mois : *Z.O.E. Anubis (PS2)*

Willow

On était en avril, ma petite copine m'avait fixé rendez-vous dans un café pour aller boire un coup. À peine ma première gorgée de bière avalée, elle m'annonçait que nous deux, c'était fini et moi j'ai cru à un poisson d'avril. Remarquez, ça aurait pu être pire et se passer le jour de l'an !



Son jeu du mois : *Tenchu 3 (PS2)*

Chris

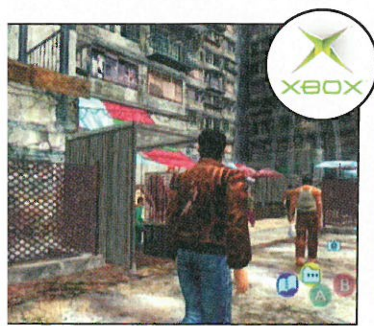
Personne ne pense aux pauvres petits poissons d'avril que l'on martyrise tout au long de ce puéril et affligeant mois. Non, c'est vrai, vous aimeriez qu'on fasse un humain d'avril ? Imaginez-vous un instant dans les écailles de ces pauvres créatures qui n'ont rien demandé à personne...



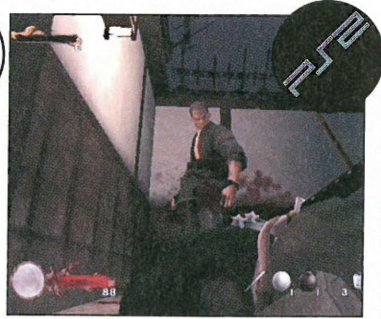
Son jeu du mois : *Tenchu 3 (PS2)*

LES JEUX DU MOIS

Ce mois-ci, la rédaction de Joypad a élu :



Shenmue II (Xbox)



Tenchu La colère divine (PS2)



Splinter Cell (PS2)


Metroid Prime (GC)

TOP 10 DE LA RÉDAC

(toutes machines et versions confondues)

1.	The Legend of Zelda no Takuto (GC)	27 pts	=	
2.	Splinter Cell (Xbox)	22 pts	+4	↑
3.	GTA Vice City (PS2)	17 pts	=	
4.	Winning Eleven 6 Final Evolution (PS2/GC)	14 pts	=	
5.	ICO (PS2)	12 pts	-2	↓
	Hitman 2 (PS2/Xbox)	12 pts	=	
6.	Resident Evil (GC)	9 pts	=	
7.	Project Zero (PS2)	8 pts	=	
	Star Fox Adventures (GC)	8 pts	=	
8.	Pokémon Sapphire (GBA)	5 pts	=	
	Shenmue (la série !)	5 pts	=	
9.	WRC II Extreme (PS2)	4 pts	-1	↓
10.	Colin McRae Rally 3 (PS2/Xbox)	3 pts	-3	↓

ON EN RÊVE DÉJÀ...

GOLLUM >>>>>>>>>>>>>>> Soul Calibur II (multi) et Silent Hill 3 (PS2)
WILLOW >>>>>>>>>>>>>>> Deus Ex 2 (Xbox) et biohazard 4 (GC)
CHRIS >>>>>>>>>>>>>>> Silent Hill 3 (PS2) et ICO 2 (PS2)
ELWOOD >>>>>>>>>>>>>>> Silent Hill 3 (PS2) et Deus Ex 2 (Xbox)
KENDY >>>>>>>>>>>>>>> Capcom vs SNK (GBA) et Castlevania Aria of Sorrow (GBA)
GREG >>>>>>>>>>>>>>> Dai Ni Ji Super Robot Taisen Alpha (PS2) et Soul Calibur 2 (multi)
TRAZOM >>>>>>>>>>>>>>> BC (Xbox) et Fable (Xbox)
RAHAN >>>>>>>>>>>>>>> Fable (Xbox) et Deus Ex 2 (Xbox)
JULO >>>>>>>>>>>>>>> Shenmue III (Xbox ?) et True Fantasy Live Online (Xbox)
ANGEL >>>>>>>>>>>>>>> Soul Calibur 2 (multi) et Devil May Cry 2 (PS2)
KARINE >>>>>>>>>>>>>>> ICO 2 (PS2) et Silent Hill 3 (PS2)
MISTER BROWN >>>>>>>>> Silent Hill 3 (PS2) et SOCOM US Navy Seals (PS2)

JOYPAD MÉGASTAR

Emportée dans une valse à mille temps, la ronde des Mégastars continue, plus endiablée que jamais. À vous de jouer, mais vos étrennes risquent de sacrément en pâtir. Tenchu La colère divine (PS2), Def Jam Vendetta (PS2), Guilty Gear X2 (PS2), Phantasy Star Online Episode I & II (GC), Shenmue II (Xbox), Metroid Prime (GC), Metal Gear Solid 2 Substance (PS2), TOCA Race Driver (Xbox) et Splinter Cell (PS2). Watch out, baby !



Phantasy Star Online Episodes I & II (GC)

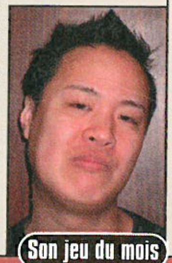
Elwood

Il y a quelques ...nées de cela, lorsque la presse ... vidéo se résumait à 3 canards ...ypad, Consoles + et feu Player One), plusieurs magazines ...aient entendus pour publier un ...rticle sur une console nouvelle ...énération sortie de ...lle part : ...terprise ! Résultat, tout le monde a gobé...


Son jeu du mois : Splinter Cell (PS2)

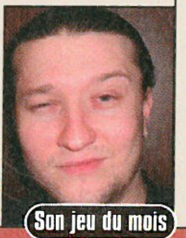
Kendy

Ha ha ha ha... Je me rappelle d'un poisson d'avril mémorable où j'avais inventé une astuce ultra-balèze à réaliser sur Tekken 2 ! Il fallait effectuer une bidouille hyper longue pendant l'intro du jeu où Heihachi avait la tronche illuminée par la foudre !!! Trop nase...


Son jeu du mois : Guilty Gear X2 (PS2)

RaHaN

Le poisson d'avril le plus fumeux dont je me souvienne, c'était le coup de la Sharp 128 bits. C'était tellement bien bidonné qu'un grand quotidien l'avait très sérieusement repris... Mais c'était une autre époque... Et puis la réalité est déjà bien assez surprenante aujourd'hui !


Son jeu du mois : Z.O.E. Anubis (PS2)

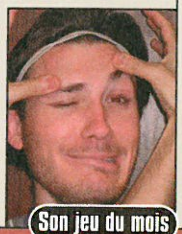
Greg

Moi, les poissons d'avril, je trouve ça furieusement has been. Non mais attend ! Sérieux, ils se prennent pour qui ces poissons de l'Apocalypse ? Ça vaut pas ce bon vieux Godzilla ou encore ce très élégant Toxico-Streum. D'ailleurs, pour le prochain France Five, j'ai décidé de créer une nouvelle créature : l'avrilo-streum. Un personnage bien tiepi.

Son jeu du mois : Star Ocean 3 (PS2)

Julo

Grand hypocondriaque devant l'éternel, je me suis toujours méfié des poissons d'avril. Pourquoi ? Tout simplement car ma sœur s'amusait à me dire : « Mais elle est pourrie la viande qu'on vient de manger »... et moi, comme un nase, ça me donnait mal au ventre, et je courais aux urgences. J'y croyais !


Son jeu du mois : Shenmue II (Xbox)



Tenchu La colère divine

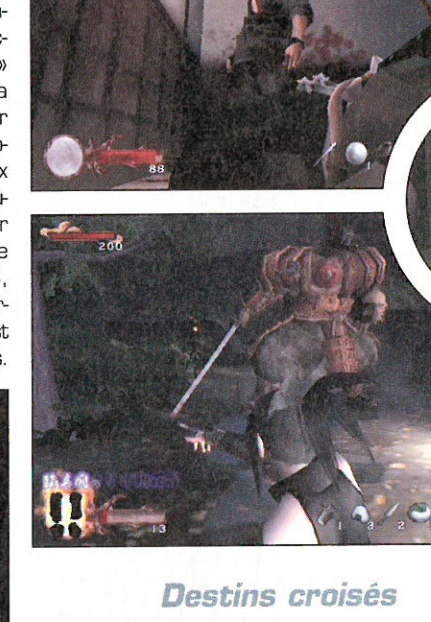
Après deux ans d'attente, Tenchu 3 débarque enfin sur PS2. On attendait beaucoup de choses de ce titre. Trop peut-être même. Désormais, ce jeu nous a révélé la plupart de ses secrets, et c'est éclaboussés du sang virtuel de bien des ennemis que nous passons à la phase du constat. Il tient ici en trois pages...

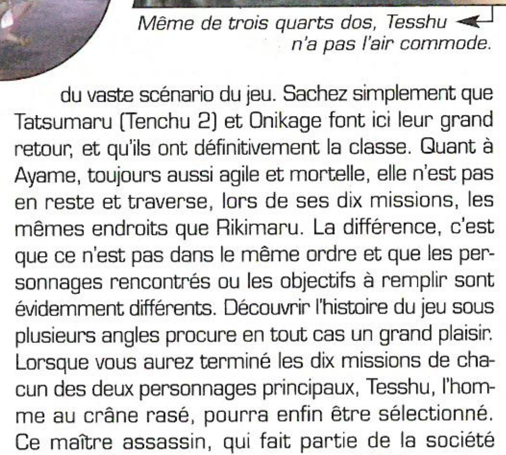
Je fais partie des fans de la première heure de Tenchu, qui ont attendu ce nouveau titre sur PS2 comme les Raëliens attendaient leur clone (ils l'attendent encore), comme Bush attendait sa putain de guerre ou comme les croyants attendent le Messie : avec une ferveur mystique. Parce que l'air de rien, en 1998, Tenchu premier du nom a tout de même singulièrement changé l'image traditionnelle du jeu d'action 3D, et y a ajouté une dimension « infiltration » quasiment jamais vue jusqu'alors. On remarquera d'ailleurs que depuis, entre les MGS2 et autres Splinter Cell, le genre a fait florès... Certes, le deuxième épisode a connu un succès moindre, et nombreux sont ceux qui n'ont pas vraiment accroché. C'est vrai. Mais curieusement, mon amour du titre m'a permis de m'y essayer avec un réel plaisir et je ne partage pas tout à fait ce point de vue foncièrement critique. Avec Tenchu 3, je vous le dis tout de suite, les polémiques vont certainement renaître. Pourquoi, comment, mais où est donc Ornicar ? La réponse tout de suite, et en images.

fiche technique

Éditeur	Activision
Développeur	K2
Genre	Action/Infiltration
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nbre de niveaux	26
Spécial	/
Existe sur	Rien d'autre

Là où Tesshu passe...





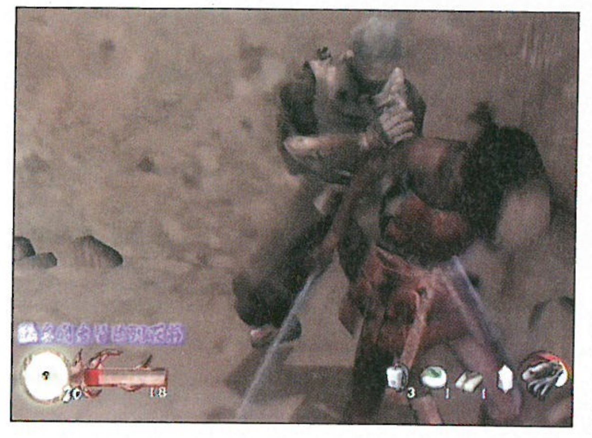
Même de trois quarts dos, Tesshu n'a pas l'air commode.

Destins croisés

Le scénario de Tenchu 3 a une vraie densité et une réelle importance. Je n'irai pas jusqu'à dire qu'il est parfaitement logique et bien construit, mais il permet de se plonger dans l'ambiance du jeu avec un plaisir encore plus grand, c'est une certitude. Rappelons qu'ici, l'action se déroule un an après la fin du premier Tenchu. Dans le Japon féodal du XVI[e] siècle, un homme mystérieux, nommé Tenrai, fait régner la peur et semble capable de ressusciter les morts. Six personnages mystérieux le secondent. On les surnomme Chevaliers des Ténèbres. C'est dans cette atmosphère un peu mystique de fin du monde que Rikimaru apparaît, un peu miraculeusement. On apprend ainsi qu'il a en fait projeté son « ombre » dans le monde extérieur tandis que son corps physique reposait, selon la technique du sommeil profond ninja. Puis Rikimaru s'est échappé de la grotte par le portail qui a servi à Mei-Oh (le dernier boss de Tenchu) pour sa fuite. Mais je n'en dis pas plus sous peine de dévoiler trop de pans du vaste scénario du jeu. Sachez simplement que Tatsumaru (Tenchu 2) et Onikage font ici leur grand retour, et qu'ils ont définitivement la classe. Quant à Ayame, toujours aussi agile et mortelle, elle n'est pas en reste et traverse, lors de ses dix missions, les mêmes endroits que Rikimaru. La différence, c'est que ce n'est pas dans le même ordre et que les personnages rencontrés ou les objectifs à remplir sont évidemment différents. Découvrir l'histoire du jeu sous plusieurs angles procure en tout cas un grand plaisir. Lorsque vous aurez terminé les dix missions de chacun des deux personnages principaux, Tesshu, l'homme au crâne rasé, pourra enfin être sélectionné. Ce maître assassin, qui fait partie de la société secrète Muzen, n'est pas directement lié à nos deux



Rikimaru se bat ici avec Ayame. Oui, Tenchu 3 est plein de surprises...



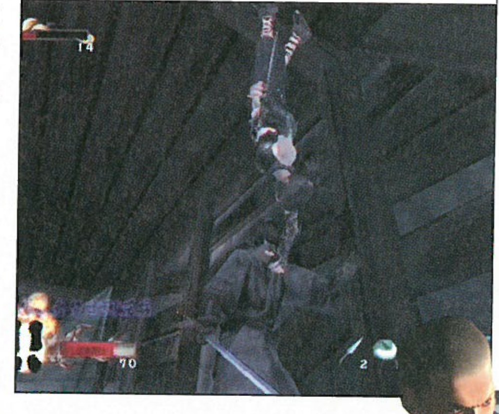


Ces curieux petits robots sont attirés par les boulettes de riz empoisonné. Une belle incohérence (notez que ça ne marche pas avec les morts vivants pourtant).

ninjas mais il partage ici leur destinée, et il y joue un rôle. Six missions différentes l'attendent. On manipule le Tesshu d'une façon un peu particulière. L'homme semble plus lourd, moins agile qu'un ninja, et c'est sa force brute, au corps à corps, qui fait vraiment la différence. La discrétion reste néanmoins encore indispensable. Il ne peut pas gagner de capacités supplémentaires, comme Rikimaru ou Ayame (nous allons y revenir), mais il en possède déjà certaines de base. Tout le monde sera en tout cas d'accord pour dire que les Surgical Stealth Kills, qui font apparaître durant une seconde le squelette de l'adversaire au moment où Tesshu porte un coup fatal, sont une idée lumineuse qui plaira à beaucoup de monde. Oui, je sais, nous vivons dans un monde malheureusement bien violent...

Tenchu 3 s'adresse avant tout aux joueurs méticuleux et patients. Fans d'action pure, passez votre chemin !

Au corps à corps, les persos disposent d'un nouveau mouvement inédit. Ayame, par exemple, saute sur les épaules de son adversaire.





Utilisez la vision ninja pour observer les gardes de près. Celui-ci baye aux corneilles, par exemple.

Le retour de sensations oubliées

S'essayer à Tenchu 3 après tant de mois procure -bonne nouvelle !- des sensations toujours aussi fortes. Question jouabilité, le jeu reprend en gros le même schéma qu'auparavant, mais les déplacements sont ici un peu plus précis et naturels. Pas de beaucoup, certes, mais la différence est perceptible. Il est ainsi possible d'effectuer un saut périlleux inversé assez facilement, de stopper une combo, de se déplacer en restant accroupi et en pivotant avec le stick analogique droit (ça n'a l'air de rien mais c'est très utile), d'effectuer un double saut en appuyant deux fois sur ⊗, etc. On peut évidemment toujours se coller aux murs pour observer ce qui se passe dans un angle, et la vue caméra, pour observer dans cette position, est franchement plus souple. Bref, on retrouve la maniabilité d'antan avec juste ce qu'il faut d'améliorations minimes pour avoir l'impression, après deux ou trois heures de jeu, que l'on manipule vraiment un ninja. Lorsqu'on se déplace enfin de façon instinctive, sans penser aux boutons sur lesquels on doit appuyer, c'est un vrai bonheur. Les combats restent toutefois un chouïa brouillons et énervants parfois, et Tenchu 3 n'échappe pas à ses vieux démons. Les vues caméra s'emballent ainsi parfois un peu, mais il est possible de les recentrer sans trop de difficulté. Au final, et si on joue de façon assez « sérieuse », en prenant son temps (c'est de toute façon le but), il y a vraiment peu de choses à reprocher au gameplay de cet épisode. On ne le répétera jamais assez : l'important, dans Tenchu, consiste à se déplacer furtivement et à attaquer ses adversaires par surprise. Vous pourrez certes vous débarrasser de vos ennemis lors d'affrontements directs, la plupart du temps, mais cela n'a strictement aucun intérêt. D'une part, vous perdez des points sur votre score final (et pas qu'un peu), mais en plus vous perdez du temps, de l'énergie et utilisez des objets pour rien. Une mission parfaite, pour un vrai fan de Tenchu, consiste à terminer l'étape sans se faire voir une seule fois, et sans tuer un seul ennemi (cela vous donne tout juste les 450 points nécessaires pour être considéré comme Grand Maître). La plupart du temps, il est malheureusement impossible de laisser tout le monde vivant sur un stage, mais dans le village des rônins (un niveau en extérieur assez facile), il est tout à fait possible d'y arriver. Essayez...



Duo de choc

Le jeu à deux reste pour moi anecdotique. J'ai effectivement tendance à dire que seul le mode solo présente un réel intérêt. Mais c'est un sentiment personnel et un peu égoïste. Le multijoueur intéressera en effet certainement pas mal de monde. Vous pourrez vous y essayer en duel (bon, là, l'intérêt est limité) ou en coopération. Les objectifs que l'on vous propose alors sont divers : retrouver des parchemins cachés, escorter le seigneur Gohda, infiltrer un château, tuer le plus d'ennemis possible, etc. Notez que les Stealth Kills simultanées, en coopération, sont possibles. Excellent ! Ces mini-scénarios supportent donc habilement le mode multijoueur qui devient, dans le fond, assez prenant. Reste qu'avec une moitié d'écran, il n'est pas forcément facile de jouer correctement. Mais c'est une question d'habitude.

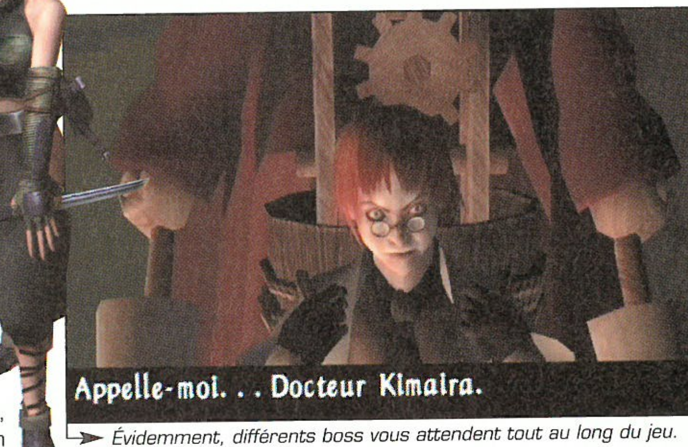


Tenchu La colère divine

Le choix des armes

Jouer à Tenchu réclame un certain état d'esprit. On ne peut pas, à mon humble avis, apprécier vraiment ce jeu si on n'a pas dans la peau cette envie de perfection et cette patience qui n'est certes pas commune à tous les joueurs. En ce qui me concerne, un niveau n'est pas plié tant que je n'ai pas récupéré le pouvoir spécial de Rikimaru ou Ayame qui y est associé (voir encadré), et tant que je n'ai pas atteint le statut de Grand Maître. (NDTraz : quelle classe !) Ce n'est pas seulement par coquetterie. C'est en effet en atteignant ce niveau que se débloquent les objets spéciaux du jeu : l'os du molosse (Semimaru, le chien, vient vous aider), le sort caméléon (pour se déguiser pendant un temps limité en ennemi), les flèches explosives, le piège à tigre, la super lame écarlate (lance huit couteaux en même temps), etc. Une des grandes forces de Tenchu 3, d'ailleurs, c'est qu'on peut refaire plusieurs fois de suite un même niveau sans vraiment s'énerver ni s'ennuyer une seule seconde (en plus, à chaque fois, on gagne des objets, c'est motivant). Notez que la plupart du temps, lorsqu'on se fait repérer, on sait que c'est parce qu'on a voulu aller un peu trop vite et que l'on n'a pas fait attention à sa jauge de ki, en bas à gauche de l'écran. Certes, il arrive aussi que l'on ressente un réel sentiment d'injustice lorsqu'on ouvre une porte et qu'un ennemi, planté face à vous, vous découvre sans que vous n'ayez rien pu faire. Mais c'est dans ces moments-là qu'un objet spécial comme le déguisement prend toute sa valeur et son importance… On peut terminer un niveau de plusieurs manières différentes dans Tenchu 3, et c'est une vraie richesse. Les passages secrets sont en effet nombreux (il n'y a jamais un seul chemin), on peut modifier la position des ennemis sur un niveau (il y a trois positionnements différents), les objets et bonus peuvent être utilisés de différentes manières, etc. Bref, quand on se prend au jeu, c'est tout bonnement génial. Maintenant –gros point noir– l'intelligence artificielle des ennemis semble ici ne pas avoir beaucoup évolué depuis le premier épisode. Non, non, je n'exagère pas. Ils peuvent certes vous poursuivre sur les toits, parfois, mais il leur arrive encore fréquemment de rester coincés contre un paravent, de vous oublier après dix secondes alors que des cadavres les entourent, ou pire, de tomber tout seuls dans le vide lorsqu'ils vous courent après. Bref, on sent que leur tête de polygones est effectivement pleine de vide. Maintenant, il fallait faire un choix. Avec des adversaires trop retors ou intelligents, Tenchu LCD aurait certainement découragé beaucoup de monde. Il est tout de même clair que l'I.A. y est assez décevante. Sorti de là, et surtout si vous êtes comme moi un inconditionnel de la série, Tenchu 3 fait figure de titre superbe, définitivement prenant et incontournable. On ne peut que se prosterner devant son originalité, et être reconnaissant en pensant au plaisir fabuleux qu'il procure. Un titre rare.

Chris



Évidemment, différents boss vous attendent tout au long du jeu.



Il arrive souvent que vous arriviez à voir un ennemi sans que celui-ci, pourtant face à vous, ne vous remarque. Pas très logique mais c'est pour éviter que le jeu ne soit trop difficile.

Capacités spéciales

En réussissant à effectuer un nombre suffisant de Stealth Kills sur un niveau, avec Rikimaru ou Ayame, vous allumez les kanjis qui se trouvent au bas de l'écran. Ceci fait, vous récupérez un pouvoir spécial qui ne vous quittera plus. Pour certains, c'est un coup supplémentaire (coup d'épaule ou coup de pied, saut sur un mur ou blocage spécial) mais on retiendra surtout la mort feinte (attention, on perd de l'énergie) et le pouvoir qui permet de s'accrocher au plafond. Évidemment, on ne peut pas rester cramponné à l'infini et quand votre personnage faiblit, le paddle vibre pour signaler qu'il va bientôt lâcher prise. Du pur génie ! La vision ninja permet de zoomer pour voir plus loin. Quant au contrôle d'esprit, il vous autorise à manipuler un adversaire pendant un temps limité. Reste enfin, pouvoir ultime, la Colère Divine. Votre ninja concentre toute son énergie pendant une ou deux secondes, et il porte un coup unique extrêmement puissant en s'élançant vers l'avant. Ne le ratez pas car il ne vous restera alors plus qu'un seul point d'énergie…

Notes

13 Technique
D'assez bonne facture, dans l'ensemble. Tenchu 3 pèche surtout dans le domaine de l' I.A.

15 Esthétique
Les graphismes épurés de Tenchu 3 ont un certain cachet. Mais on a vu plus beau sur PS2, c'est sûr.

16 Animation
Rikimaru & Co possèdent une large palette de mouvements, bien retranscrits. Ennemis plus « basiques ».

16 Maniabilité
Après un petit moment, on se prend vraiment pour un ninja, malgré quelques problèmes de caméra…

16 Sons
On retrouve les musiques typiques –et superbes– de la série. Ambiance sonore de qualité.

16 Durée de vie
Les vrais ninjas essaieront, sur chaque mission, d'atteindre le statut de Grand Maître…

+ Plus
Une ambiance toujours prenante. De nouvelles capacités assez géniales. Mode Deux Joueurs inédit.

– Moins
L'I.A. est franchement décevante. Peu de vraies innovations, dans le fond. Les vues caméra, parfois retorses.



8/10 Note d'intérêt

Plus loin…

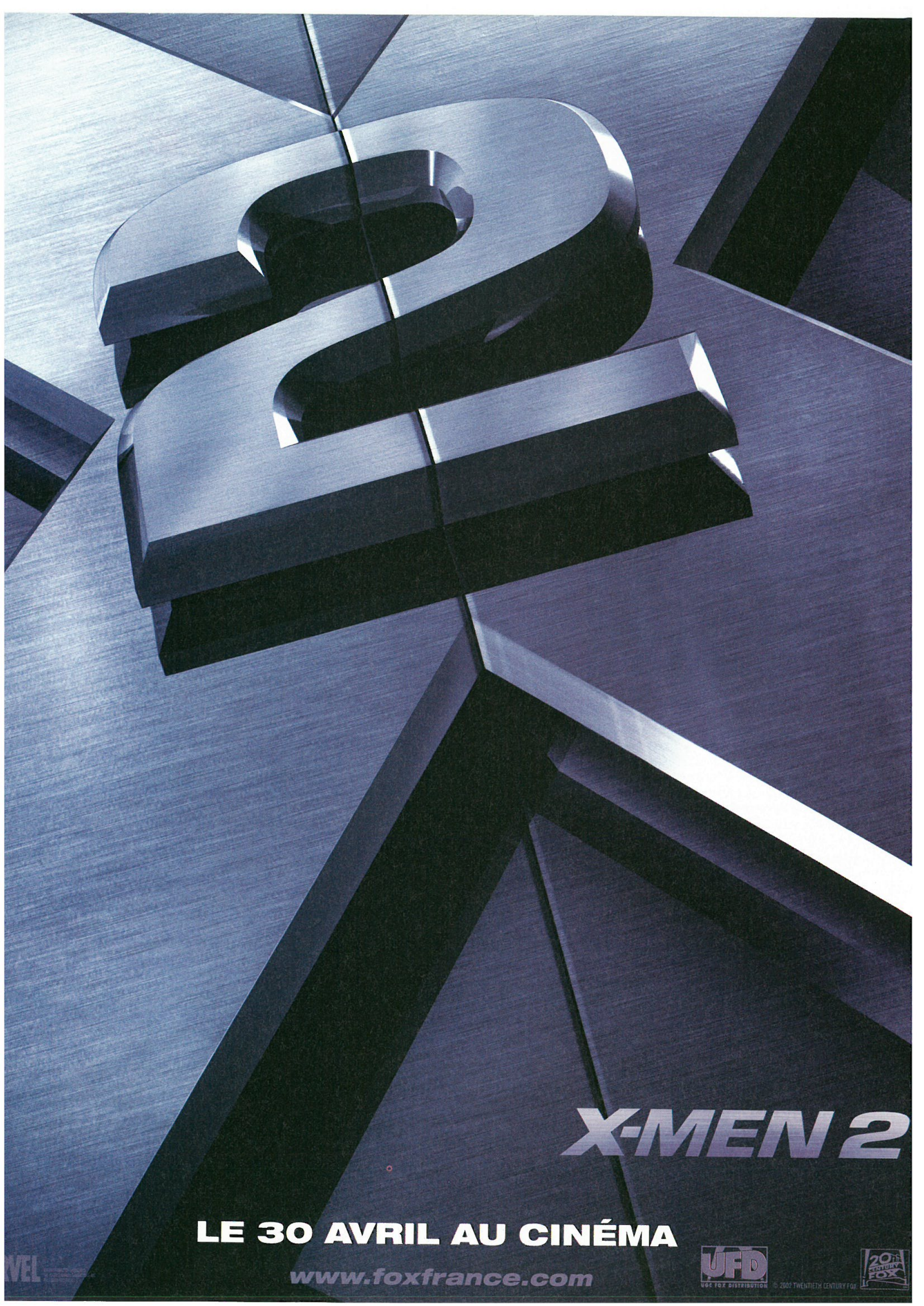
Dans la série « rumeurs », notez qu'a priori, si un film Tenchu devait voir le jour, John Woo serait le premier sur les rangs pour en être le réalisateur. Il est apparemment très fan de la série. Les frères Wachowski (Matrix) ont également visité les bureaux d'Activision, au Japon, pour dire tout le bien qu'ils pensaient eux aussi du jeu. Ça laisse rêveur…

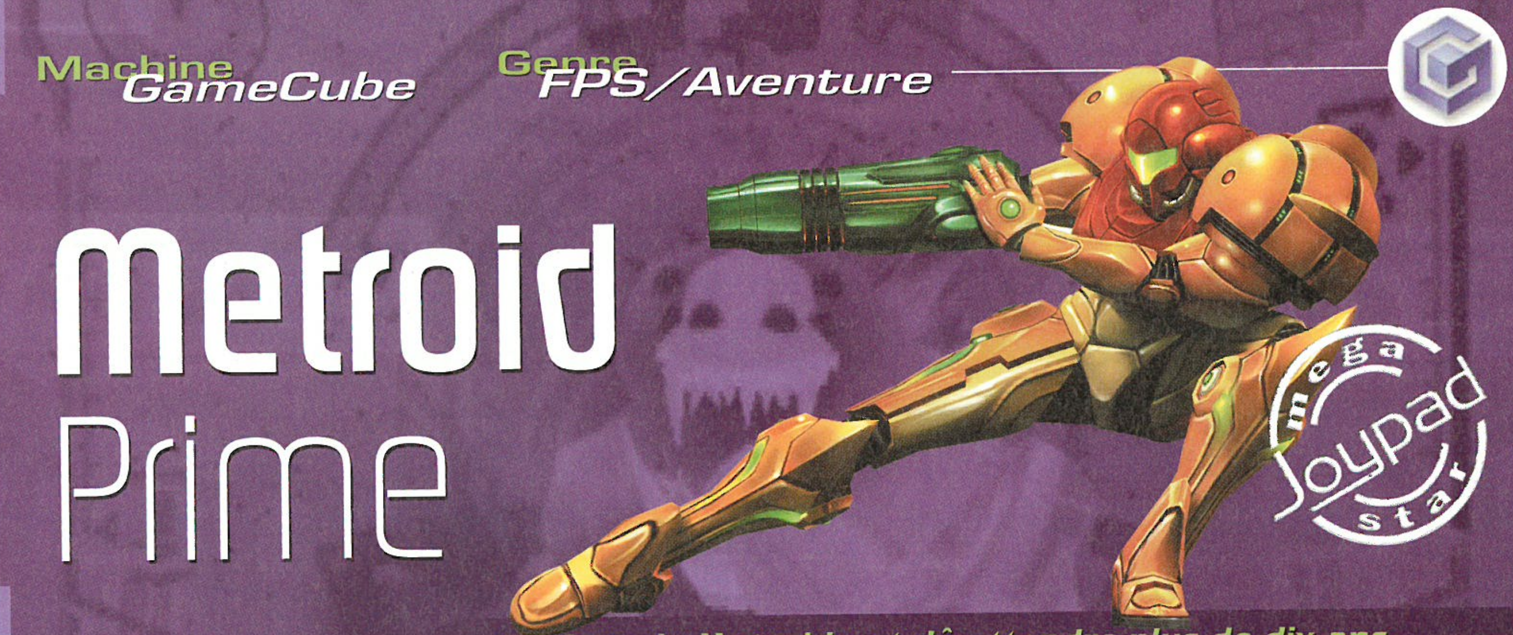
L'avis de Chris

Qui aime bien châtie bien, dit-on, et pourtant, je n'ai pas envie de dire du mal de Tenchu 3. Je ne retiens ici que les bons moments, l'ambiance hors du temps et toutes ces missions que l'on peut aborder de tant de façons différentes… Tenchu est peut-être le seul jeu auquel je rejoue constamment sans jamais me lasser. Ça veut tout dire.

L'avis de Willow

Ce troisième volet renoue avec le premier opus. On retrouve ses marques dès les premières minutes de jeu tant le feeling reste le même. L'ambiance est là, on tripe toujours autant, mais quel dommage que les ennemis se comportent de façon aussi idiote. Après Splinter Cell et MGS2, ça fait tache…


2
X-MEN 2
LE 30 AVRIL AU CINÉMA
www.foxfrance.com
UFD
UGC FOX DISTRIBUTION
© 2002 TWENTIETH CENTURY FOX
20th CENTURY FOX



Metroid Prime

Les fans de Metroid ont dû attendre plus de dix ans et deux générations de console pour avoir cette suite. Néanmoins, leur patience est récompensée par un Metroid Prime qui comblera leurs moindres désirs. Ça fait plaisir !



Le level design est incroyable ! Tout ce que vous voyez sur cette photo est accessible !

Y a pas à dire, on a été bien feinté pendant l'E3 quand on a vu les premières vidéos du Metroid GameCube. Alors que tout faisait croire que Nintendo allait transformer sa franchise en un simple FPS dans lequel on passerait son temps à tirer dans tous les sens, le résultat final est à l'opposé de tout cela. En fin de compte, il suffit de passer quelques heures dessus pour se rendre compte qu'il s'agit d'une réussite totale qui parvient à effectuer un des passages de la 2D à la 3D les plus aboutis depuis Mario ou Zelda. Chapeau bas !

Démonstration !

Contrairement aux volets 8 et 16 bits, Metroid Prime possède un vrai scénario travaillé. Il n'est certes pas très mis en valeur, mais si l'on fait l'effort de lire tous les textes, on se rend compte qu'il y a une vraie histoire et même une mythologie. Je ne vais pas la détailler car elle n'est pas primordiale à la progression, mais au moins, elle a le mérite d'exister !

fiche technique

Éditeur	Nintendo
Développeur	Retro Studios
Genre	FPS/Aventure
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	1 (+1 à débloquer)
Difficulté	Difficile
Continues	Sauvegardes
Nbre d'heures de jeu	Une trentaine
Spécial	Compatible GBA, Pro Logic II
Existe sur	Rien d'autre

Vous incarnez une fois de plus Samus, la chasseuse de primes habituelle. Au début du jeu, on se retrouve dans un vaisseau spatial à poursuivre des pirates de l'espace. Manque de bol, le vaisseau explose et l'on atterrit en catastrophe sur une planète inhospitalière, Tallion IV. Tout irait pour le mieux si l'armure légendaire que l'on porte était en parfait état, mais hélas, suite à l'accident, tout votre super équipement est en rade. Le déroulement de l'aventure se fera donc au départ principalement dans le but de retrouver toutes ses capacités perdues. Le découpage du jeu ne se fait pas par mission. C'est un monde entièrement ouvert que l'on explore petit à petit. Au fur et à mesure que l'on récupère de nouveaux pouvoirs, on obtient l'accès à de nouveaux passages. Par exemple, une fois que l'on récupère le Morph Ball qui permet de se transformer en boule, on peut se faufiler dans des passages plus étroits, de la même manière qu'en récupérant de nouvelles armes, on peut ouvrir certaines portes dont l'accès était jusque-là impossible (les portes s'ouvrent en tirant dessus dans la plus pure tradition des Metroid...). Ces pouvoirs sont nombreux : on y trouve pêle-mêle le double saut, le lance-missile, la vision thermique, la boule magnétique, diverses armes et bien d'autres encore... Les faits sont là : si la vue à la 1re personne laissait supposer qu'il s'agissait d'un shoot de base, la vérité est tout autre. En fait, on retrouve le même schéma que dans les précédents Metroid. Ce sont les mêmes ficelles, mais appliquées et optimisées pour de la 3D. On passe donc son temps à explorer le monde en espérant retrouver un pouvoir qui permettra d'accéder à une nouvelle aire. Si le nombre d'ennemis est beaucoup moins élevé que dans un FPS classique, le jeu n'en reste pas moins difficile. Trouver son chemin n'est pas forcément évident dans ces dédales. Vu la complexité de l'univers, on ne sait pas toujours où donner de la tête. C'est là qu'intervient la fonction du Scan, véritable originalité de cette version 128 bits. Partout où l'on va, il y a des objets dans le décor qu'il faut scanner afin d'obtenir de nombreuses indications sur l'histoire de la planète et de la civilisation qui l'a peuplée, mais aussi et surtout des indices pour aider à la progression. De même, cette fonction permet de connaître les points faibles des ennemis. Bizarrement, au lieu de devenir rapidement répétitif, on prend plaisir à avancer lentement pour récupérer toutes les informations possibles. Du grand travail ! Tout comme les séquences en Morph Ball qui sont étonnamment très bien pensées. Les mini-puzzles auxquels on est confronté sont toujours très plaisants. D'une manière générale, les trouvailles en termes de gameplay sont vraiment hallucinantes.

Ce boss de pierre est un des plus difficiles du jeu. À un certain moment, il faudra lui tirer dessus à l'aveuglette à cause d'une tempête de neige du plus bel effet !



Les puzzles utilisant la fonction Morph Ball donnent accès à des extensions d'énergie ou de missiles.



Metroid est un FPS à part, complètement différent de ce que l'on connaît, qui plaira à tous les joueurs acharnés





Analyser les monstres vous permettra de trouver leur point faible.

Les ennemis sont beaucoup moins nombreux que dans un FPS classique, mais ils ne sont pas moins impressionnants !

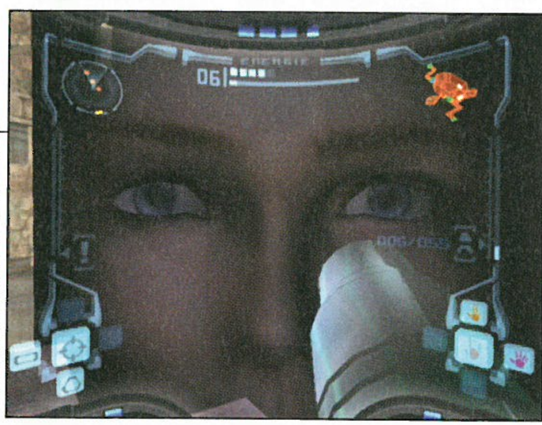


Ces ennemis font partie des plus difficiles à éliminer. Ils sont rapides comme l'éclair et plutôt résistants.

Un monde parfait !

Mais tout cela ne serait pas grand-chose sans l'extraordinaire travail de level design qui se trouve derrière. Comme je l'ai dit précédemment, Tallion IV est un monde entièrement ouvert doté d'environnements extrêmement variés. On retrouve tous les éléments habituels du genre comme la lave, la neige, les cavernes ou le complexe ultra-moderne, et pourtant, la transition entre eux se fait très naturellement, sans que cela ne choque. Malgré l'impressionnante énormité et complexité de l'endroit, tous les passages et raccourcis sont incroyablement bien étudiés. Je ne sais pas comment les développeurs s'y sont pris, mais ils ont dû choper plus d'une migraine. De mémoire de joueur, je n'avais jamais vu ça ; à côté, le niveau le plus balèze de Tomb Raider, c'est de la gnognote ! Si on mélange les points que je viens d'énumérer, vous obtenez un titre qui allie brillamment FPS et aventure, de manière à aboutir à un jeu presque parfait ! En tout cas suffisamment pour que la série des Metroid conserve son attrait tout en se renouvelant. Un véritable exploit ! Techniquement, le soft n'est pas en reste. Graphiquement, les textures sont vraiment variées, les décors globalement beaux et bien réalisés ; de même, le design des ennemis est parfaitement réussi. Esthétiquement, on ne peut pas lui reprocher grand-chose non plus et les animations restent parfaitement fluides en toutes circonstances. En bref, c'est très bien sous tous les aspects. La seule chose que l'on pourrait lui reprocher concerne les points de sauvegarde qui sont assez éloignés (il y en a en tout et pour tout quatorze sur l'ensemble de la planète), mais en même temps, cela permet de retrouver cette tension que l'on ressent lorsqu'il ne nous reste quasiment plus de vie et que la sauvegarde est dans plusieurs minutes. Aussi, si la maniabilité est très bien pensée, je trouve dommage que l'on ne puisse pas avancer et viser manuellement en même temps. Le système de lock automatique est bon, mais par moments, on aimerait bien mettre la main à la pâte et viser par nous-mêmes ; hélas, ce n'est possible qu'en restant immobile. Malgré cela, Metroid est ce qu'il est : un incontournable jeu d'action sur GC que tous les fans de la série doivent s'empresser d'acheter. Les autres aussi d'ailleurs !

Angel



Selon l'environnement et l'éclairage, le visage de Samus apparaît parfois pendant un dixième de seconde. Je ne vous raconte pas comment on s'est pris la tête pour prendre cette photo !

Soyons forts !

Tout au long du titre, vous serez amené à récupérer diverses upgrades cachées dans les décors ou en résolvant des mini-énigmes. Dans le cas des capsules d'énergie, vous pouvez gagner une barre de vie supplémentaire. Alors que celles d'armement vous octroient la possibilité de porter cinq missiles de plus à chaque fois. Vu la difficulté du titre, croyez-moi, ce n'est pas du luxe !

Notes



17 Technique — Les textures sont riches et les divers effets de lumière en mettent plein la tronche. De l'excellent travail !

18 Esthétique — Les environnements sont ultra-variés et la plupart du temps de bon goût.

17 Animation — Le moteur 3D est parfait, la fluidité est au rendez-vous même quand ça blaste à mort !

16 Maniabilité — Malgré quelques inconvénients d'utilisation, le jeu est très simple à prendre en main.

15 Sons — Les musiques tournent en boucle et deviennent répétitives. En revanche, les bruitages sont très bons.

17 Durée de vie — Finir le jeu vous demandera de longues heures de concentration, sans jamais sombrer dans l'ennui.

+ Plus — Le level design extraordinaire. Très immersif. Les passages en Morph Ball.

– Moins — Les sauvegardes assez éloignées. Un léger problème de visée.

8/10 Note d'intérêt

Plus loin...

La connectivité GBA/GC permet de jouer au premier Metroid sorti sur NES. Pour cela, il suffit de terminer Metroid Fusion sur GBA, puis de brancher la portable sur la GC. Ensuite, allez dans le menu « bonus de connexion GBA » et voilà : Metroid 1 est dispo. Parmi les bonus, il y a aussi des galeries d'images que l'on obtient selon le nombre de choses que l'on a scannées au cours du jeu.



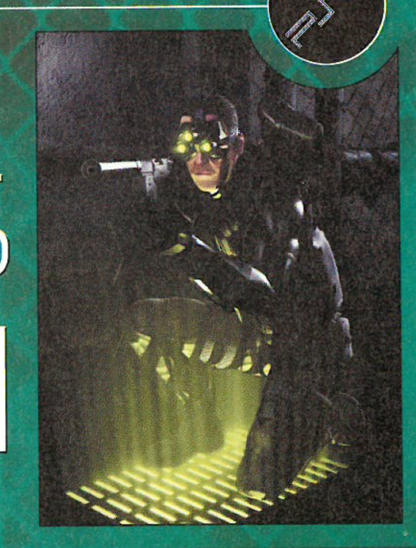
L'avis d'Angel

Pas totalement dans le trip au début, je me suis néanmoins laissé emporter par ce titre. Ce savant mélange d'exploration et de shoot, bâti sur un level design surhumain, m'a franchement convaincu. Quel bonheur de se balader sur Tallion IV ! En plus, grâce à sa longue durée de vie, il y a de quoi rester accroché longtemps à la manette !

L'avis de Greg

Sans conteste l'un des trois meilleurs jeux de la GC, Metroid Prime est un achat indispensable, surtout pour ceux qui, habituellement, n'aiment pas les Doom-like. Ici, le « bourrinage » fait place à l'exploration, et ce dans des endroits incroyablement beaux. Une grande réussite, un must !

Machine PlayStation 2 **Genre** Infiltration



Tom Clancy's Splinter Cell

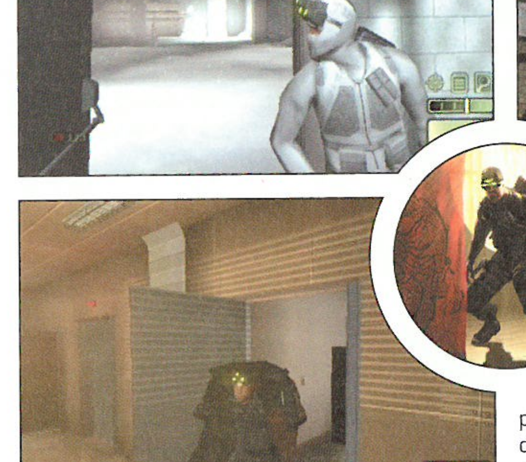
Mega Joypad Star

Les exclusivités sont bien relatives, de nos jours... La preuve : Splinter Cell, la killer-app de la Xbox, débarque déjà sur PlayStation 2 ! Ubi Soft n'a pas perdu de temps, certes, mais rassurez-vous, le boulot a quand même été fait avec amour et talent !

Avec des moyens considérables et une bonne équipe de développement, on peut vraiment faire des miracles sur PlayStation 2. Avec son manque de mémoire, son disque dur inexistant et tous les petits problèmes d'affichage qu'on lui connaît, il faut bien avouer que la 128 bits de Sony nous a bien impressionnés ce mois-ci ! Car même si l'on n'arrive évidemment pas au niveau d'excellence graphique des moutures Xbox et PC, même si les niveaux de cette édition PlayStation 2 sont amputés de certains passages trop lourds à afficher, eh bien le jeu conserve tout de même toutes les spécificités qui font de lui un hit, une bombe intersidérale !

Portage aux petits oignons

La gestion dynamique des lumières et des ombres est donc toujours de la partie, même si elle impressionne un peu moins, visuellement parlant. De la même manière, les niveaux sont globalement identiques, avec simplement des pièces quelque peu modifiées, pour éviter d'afficher trop de choses à l'écran et faire ramer inutilement l'animation. Cette dernière est d'ailleurs bien moins fluide que sur Xbox, c'est vrai, mais rien de vraiment gênant pour autant, hein, ça reste parfaitement jouable. L'I.A. des ennemis, quant à elle, est toujours aussi redoutable et surprenante. Bref, les possesseurs de PS2 n'ont aucune raison de se sentir lésés... bien au contraire d'ailleurs, puisque cette nouvelle édition se permet non seulement d'être l'un des jeux les plus beaux et les plus impressionnants qui soient sur cette console, mais aussi de proposer toute une série d'améliorations et d'ajouts inédits par rapport à ses aînés ! Tout d'abord, on note la présence d'une cinématique au début de l'aventure, durant laquelle on en apprend plus sur la mission des deux agents de la CIA portés disparus. De plus, quasiment toutes les scènes intermédiaires ont été refaites dans le même esprit, pour que l'univers gagne en cohérence. Question gameplay, le principal ajout tient dans l'apparition de jumelles, que Fisher peut utiliser à tout moment d'une simple pression sur le stick droit. Un petit manque sur Xbox enfin comblé. L'interface, de son côté, a été largement perfectionnée, avec toute une série de petits détails qui font la différence, comme la possibilité d'utiliser le câble optique plus facilement grâce au menu contextuel, de passer d'un gadget à un autre sans ouvrir l'inventaire grâce à la croix de direction, de consulter le code d'une porte sans passer par le menu... Bref, tout a été soigné, peaufiné et amélioré pour que le plaisir de jeu soit encore plus grand. Et mine de rien, c'est vrai que ça y fait beaucoup. Voilà, mais la nouveauté la plus intéressante reste bien entendu l'ajout d'une nouvelle mission complètement inédite et exclusive à la PlayStation 2 ! Cette dernière, intercalée entre deux niveaux de manière parfaitement logique vers le milieu de l'aventure, démarre aux abords d'une centrale nucléaire russe, sous une violente tempête de neige (l'occasion de découvrir un nouveau costume blanc pour Sam Fisher). Cette mission est tout aussi longue que les autres, voire plus, mais tout aussi immersive et intéressante à jouer. La classe quoi, ça fait plaisir !



La mission exclusive PlayStation 2 commence sous une tempête de neige.

Da MGS Killa' (again) !

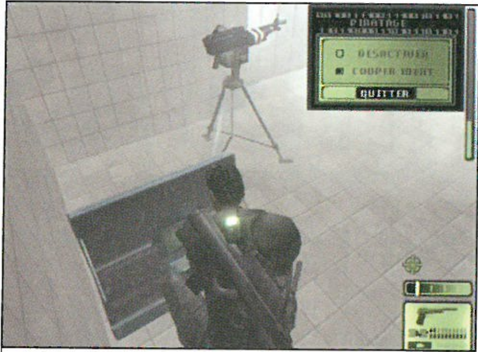
En dehors de ces considérations de portage et d'améliorations diverses, il faut bien vous parler du jeu en lui-même... De prime abord, on a envie de comparer Splinter Cell à Metal Gear Solid, et ce n'est pas fortuit puisqu'il s'en inspire très clairement dans l'idée. Cela dit, il ne faut pas beaucoup de temps pour se rendre compte que les deux gameplays offrent des trips plutôt différents. En fait, Splinter Cell se veut bien plus réaliste, dans les grandes lignes comme dans les détails. Pas de radar, mais simplement vos yeux et vos oreilles pour détecter une présence ennemie. On avance à tâtons, très lentement, avec plusieurs façons de résoudre chaque problème. Splinter Cell laisse également plus de place au gameplay, avec des cinématiques courtes seulement entre les niveaux,

fiche technique

Éditeur	Ubi Soft
Développeur	Ubi Soft (Chine)
Genre	Infiltration
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	2
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes (492 Ko)
Nbre de missions	10
Spécial	1 niveau inédit
Existe sur	Xbox et PC (à venir sur GC)

Les possesseurs de Xbox lésés ?

Avec ses améliorations et sa mission bonus de grande classe, cette édition PlayStation 2 aura peut-être de quoi frustrer ceux qui ont craqué pour la mouture Xbox il y a quelques mois... Heureusement, Ubi Soft a pensé à eux et ce n'est pas une, mais deux missions inédites qui sont proposées au téléchargement via le Xbox Live, depuis le 14 mars dernier (date anniversaire du lancement de la Xbox en France) !

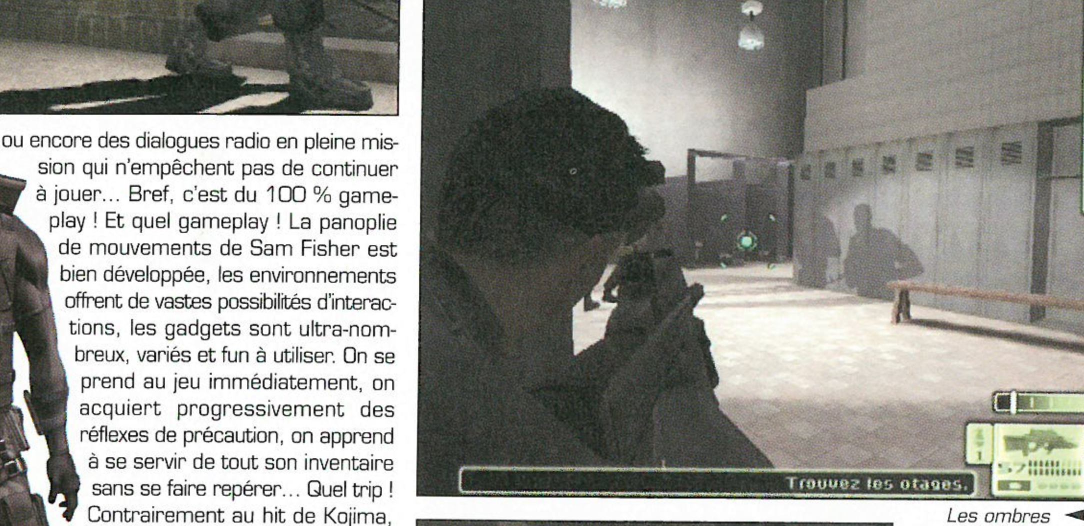


Comme dans Deus Ex, il est possible de pirater les tourelles de sécurité pour les retourner contre les soldats ennemis !

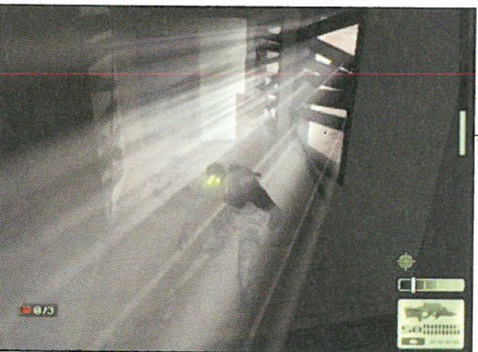


ou encore des dialogues radio en pleine mission qui n'empêchent pas de continuer à jouer... Bref, c'est du 100 % gameplay ! Et quel gameplay ! La panoplie de mouvements de Sam Fisher est bien développée, les environnements offrent de vastes possibilités d'interactions, les gadgets sont ultra-nombreux, variés et fun à utiliser. On se prend au jeu immédiatement, on acquiert progressivement des réflexes de précaution, on apprend à se servir de tout son inventaire sans se faire repérer... Quel trip ! Contrairement au hit de Kojima, le joueur n'a jamais l'impression de faire deux fois la même chose ici. Les niveaux sont certes linéaires (il y a rarement deux vrais chemins différents), mais les possibilités d'actions sont très vastes. Les développeurs se sont débrouillés pour que les situations soient différentes dans chaque mission, en dévoilant peu à peu de nouvelles possibilités liées aux gadgets, en changeant constamment les objectifs, en proposant des environnements d'une variété hallucinante, en développant un scénario de très bonne qualité... Pfiou, après avoir joué comme un dingue à Splinter Cell pendant quelques jours, j'ai tripé comme un malade sans jamais me lasser une seconde ! Pour vous dire la vérité, j'ai même révisé mon jugement sur pas mal de choses, comme le fait que la caméra soit entièrement manuelle (ce qui offre finalement une immersion totale et un confort d'utilisation optimal). Je manque de place pour vous en dire beaucoup plus, alors voilà : si vous aimez un tant soit peu le trip infiltration, courez l'acheter immédiatement !!!

Julo



Les ombres peuvent vous servir à repérer certaines présences.



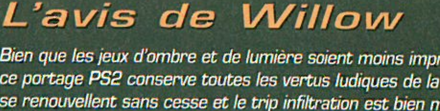


La fameuse gestion des ombres et des lumières est toujours d'actualité sur PS2. C'est un peu moins beau que sur Xbox, certes, mais toujours aussi impressionnant.





Les environnements sont d'une variété ncroyable et toujours designés avec soin.



La panoplie de mouvements de Sam Fisher est très fournie.

Notes

17 Technique
C'est évidemment un peu moins impressionnant que sur Xbox, mais la PS2 donne tout quand même !

18 Esthétique
Les niveaux sont vastes et graphiquement variés, les effets spéciaux rendent le tout carrément magnifique !

15 Animation
Sam Fisher a gravement la classe (sauf quand il saute) mais cette version PS2 ramouille assez souvent.

18 Maniabilité
L'interface améliorée devient bien plus intuitive et la jouabilité est toujours d'excellente facture.

19 Sons
Bruitages réalistes qui servent le gameplay et musiques orchestrales carrément géniales.

16 Durée de vie
10 missions (1 de plus que sur Xbox version de base). Selon votre façon de jouer, chacune peut durer plus d'une heure.

+ Plus
Gameplay riche et varié.
La réalisation et les musiques.
Le plus tripant des jeux d'infiltration !

– Moins
L'animation des sauts.
Quelques bugs persistent.
Euh...

9/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Dans la version anglaise de Splinter Cell, le doubleur de Sam Fisher n'est autre que l'acteur américain Michael Ironside, célèbre entre autres pour sa voix grave et classieuse. Dans notre version à nous, c'est le doubleur français de Schwarzy qui s'est occupé du boulot... et franchement, ça le fait pas mal aussi !

L'avis de Julo

Splinter Cell, c'est une réalisation carrément bluffante au service d'une immersion totale et d'un gameplay hallucinant de possibilités. On ne peut trouver de reproches que dans les détails, tant la formule est tripante d'un bout à l'autre de l'aventure. Un jeu d'ores et déjà culte pour les fans d'infiltration.

L'avis de Willow

Bien que les jeux d'ombre et de lumière soient moins impressionnants que sur Xbox, ce portage PS2 conserve toutes les vertus ludiques de la mouture originelle. Les situations se renouvellent sans cesse et le trip infiltration est bien mieux exploité que dans MGS2. Un titre-culte absolument incontournable qui apporte réellement quelque chose au genre !

Machine GameCube

Genre RPG online



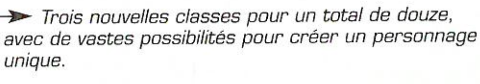
Phantasy Star Online Episode I & II

mega Joypad star

L'un des tout meilleurs jeux de la défunte Dreamcast débarque enfin sur GameCube. L'occasion pour encore plus de monde de connaître les joies du jeu online sur console, avec une version ultime comprenant deux jeux en un.

Cette nouvelle édition de PSO (qui sortira aussi sur Xbox très prochainement) n'est pas le portage-foutage-de-gueule qu'on peut imaginer de prime abord… Certes, le moteur 3D, la modélisation des personnages et tout le toutim ne représentent qu'une adaptation sans grands progrès des moutures Dreamcast, mais on trouve également ici un tout nouveau jeu en supplément ! En fait, les deux PSO de la Dreamcast (Version 1 et Version 2) sont contenus dans l'« Episode I », tandis que l'« Episode II » représente une toute nouvelle aventure, faisant directement suite à la première et proposant tout de même 7 nouvelles maps à découvrir (ce qui porte le total à 11). Ce n'est pas tout, bien entendu, puisqu'on trouve également dans cette édition GameCube (trois nouvelles classes de personnages, une dans chaque catégorie : Hunter, Ranger ou Force, ce qui monte le total à 12 classes), ainsi qu'une pléthore de nouvelles armes et de nouveaux objets inédits, utilisables dans un épisode comme dans l'autre. Bref, c'est un peu la classe, finalement !



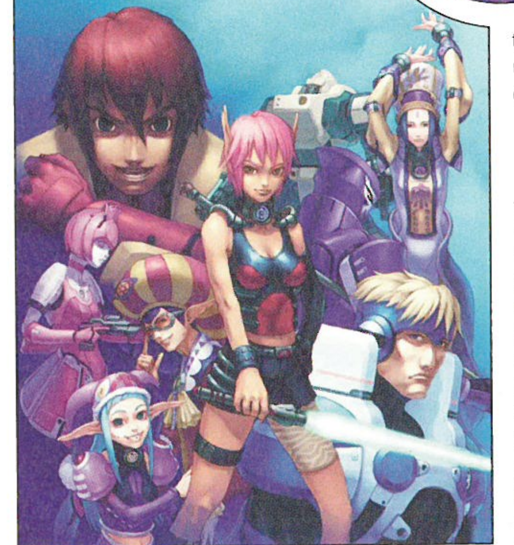


Trois nouvelles classes pour un total de douze, avec de vastes possibilités pour créer un personnage unique.



Le Tekker donne des attributs magiques à certaines armes que vous trouverez dans les donjons.





Un… plus un… égalent un…

J'ai passé plus d'une centaine d'heures à faire du XP et à choper de nouveaux objets dans le premier PSO sur Dreamcast. La Version 2, qui permettait de continuer à progresser avec son ancien personnage, m'a beaucoup moins passionné, il faut l'avouer… Cela dit, bizarrement, créer un nouvel avatar et le faire monter en puissance pour ce test GameCube m'a procuré énormément de plaisir. J'ai pu me rappeler à quel point ce soft, qui fait encore figure de pionnier aujourd'hui dans sa catégorie, représente un petit bijou de finition, de complexité, de fun et d'intérêt. Contrairement à l'add-on qu'était la deuxième mouture Dreamcast, cette version offre, je le répète, une nouvelle aventure, plutôt longue et franchement difficile. À tel point que vous devrez d'ailleurs obligatoirement faire un peu de XP et partir en quête d'objets sur l'Episode I avant de pouvoir revenir progresser dans l'Episode II. Découvrir les nouvelles maps (forêt, montagnes, plage…) et les nouvelles armes, armures… vous mobilisera encore pendant des dizaines et des dizaines d'heures de jeu intensif. Il y a d'ailleurs de quoi être émerveillé par ces environnements inédits, franchement magnifiques, ainsi que par les nouveaux monstres qui les habitent, bien plus intelligents et féroces qu'avant.

fiche technique

Éditeur	Infogrames
Développeur	Sega (Japon)
Genre	RPG online
Nbre de joueurs	1 à 4
Niveaux de difficulté	4
Difficulté	Variable
Continues	Sauvegardes
Nbre de maps	11
Spécial	50/60 Hz, Dolby Pro Logic II
Existe sur	DC (Episode I), Xbox (bientôt)



Dieu bénisse Internet !

J'ai dû effectuer ce test offline, Infogrames n'ayant pu nous fournir à temps de quoi nous connecter. Cela dit, Greg est tout de même parti à Londres avec l'éditeur durant toute une journée, histoire de tester le mode online dans les moindres détails. Ainsi, sous l'autorité de Silver Mousquetaire, je suis heureux de vous annoncer que tout tourne parfaitement bien

sur le réseau des réseaux, comme c'était déjà le cas sur Dreamcast. Le test londonien a été effectué avec le modem broadband, et notre super-héros franchouillard n'a relevé aucun défaut majeur, si ce n'est quelques classiques problèmes de lag, rares et discrets (idem avec le 56K, qu'il avait essayé avec la version japonaise). Pour ceux qui n'auraient encore jamais touché ou entendu parler de PSO, il faut savoir que, bien évidemment, c'est en jouant online qu'on tire la quintessence du jeu… L'acheter en se disant qu'on y jouera uniquement tout seul dans son coin est une pure hérésie ! Cela dit, cette nouvelle édition offre un bonus non négligeable : la possibilité de jouer à plusieurs (jusqu'à 4 en même temps) sur la même console, en écran partagé ! L'utilité est simplement de pouvoir continuer à faire ses XP entre amis joueurs de PSO, mais avec plus de convivialité, en trimbalant sa carte mémoire (et donc son personnage) chez un pote. On joue alors exactement comme en ligne, mais tous ensemble dans une même pièce. Cet aspect multijoueur permet également de se la donner entre amis sur deux modes de jeu inédits : Battle et Challenge. Le premier autorise les joueurs à se frapper entre eux, le second à participer à des défis aux levels et équipements imposés… Pas super intéressant, mais bon, c'est du cadeau Bonux. Enfin, tout comme avec l'add-on Dreamcast, il sera également possible de patienter dans le lobby en organisant des matchs de foot ! Plutôt rigolo.

C'est bon à savoir…

- Le modem 56K et l'adaptateur broadband pour lignes haut débit, tous deux sortis le 7 mars, coûtent chacun 52 euros.
- Pour jouer à PSO en ligne, il faut également posséder une Carte Bleue et souscrire un abonnement de 8,99 euros par mois. Cadeau : les 30 premiers jours sont gratuits !
- Le clavier-manette ASCII, déjà sorti au Japon, pourrait être distribué en Europe par Infogrames, mais d'ici deux ou trois mois seulement, à un prix avoisinant les 36 euros.
- Sega a réglé les problèmes de tricherie sur l'inventaire (duplication des objets) et surveillera régulièrement les serveurs. Attention avec l'Action Replay qui vient de sortir… Si vous trichez, vous risquez l'expulsion pure et simple !
- La version Xbox de PSO Episode I & II sortira bientôt en Europe et proposera exactement le même jeu que sur GameCube… à une différence près : les joueurs communiqueront grâce au casque-micro fourni avec le kit Xbox Live… Et ça, c'est trop la classe !
- Les joueurs GameCube ne pourront pas jouer avec les joueurs Dreamcast et les futurs joueurs Xbox… Chacun de son côté !



Commencer avec un magicien est assez difficile.

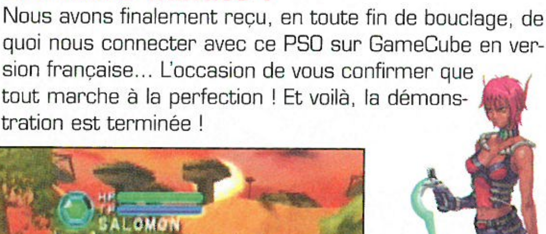
Un jeu-culte, et pis c'est tout !

Voilà, vous savez à peu près tout (quelques détails importants se trouvent encore dans l'encadré). Une bonne partie de la rédac passe encore devant PSO en se demandant comment Greg et moi avons pu passer autant de temps devant ce Hack'n Slash déguisé en RPG online, mais il faut se lancer pour comprendre… C'est vrai qu'il peut paraître répétitif, il l'est sûrement d'ailleurs, mais lorsqu'on crée son premier personnage et qu'on commence à vouloir le faire évoluer, lorsqu'on goûte aux joies de la coopération online avec d'autres joueurs, à la quête de l'objet rarissime… eh bien on ne peut plus s'arrêter, tout simplement. La formule est bien réglée et complètement « addictive », on devient accro rapidement et on s'éclate pendant des dizaines d'heures, sans voir réellement le temps passer. En attendant des jeux online bien plus avancés, j'entends par là plus vastes et moins répétitifs (et je pense par exemple à True Fantasy Live Online sur Xbox), eh bien PSO, avec ses petits défauts évidents, marquera tout de même son époque. Pour moi en tout cas, le jeu online sur console a véritablement commencé ici.

Julo

Dernière minute !

Nous avons finalement reçu, en toute fin de bouclage, de quoi nous connecter avec ce PSO sur GameCube en version française… L'occasion de vous confirmer que tout marche à la perfection ! Et voilà, la démonstration est terminée !



Notes

16 Technique
PSO est vieux, mais joli à regarder, complexe et réglé à la perfection. Le jeu online est fiable, même en 56K.

17 Esthétique
Les nouveaux décors sont franchement beaux, l'ambiance phantasy-futuriste toujours aussi accrocheuse.

16 Animation
Les personnages bougent de manière assez bateau, mais on ne note pas de ralentissements.

18 Maniabilité
Aucun problème majeur, si ce n'est le lock de temps en temps. Interface étudiée, complexe et géniale.

16 Sons
Musiques de bonne facture, un peu répétitives mais parfaitement dans le ton. Bruitages efficaces.

19 Durée de vie
2 jeux en 1. Belle durée de vie offline, qui devient quasiment infinie online ! Quêtes à télécharger.



Plus
Une formule « addictive » ! Esthétique soignée. Interface impeccable.

Moins
Pas vraiment novateur par rapport aux versions DC. Le gameplay est répétitif.



8/10 Note d'intérêt

Plus loin…

Nous n'avons pas encore le nom définitif des serveurs qui seront disponibles pour cette version GameCube, c'est pourquoi Greg et moi-même ne pouvons pas encore vous filer de rancard précis ! Cela dit, surveillez nos trombinos du mois prochain, si jamais vous souhaitez faire un peu de XP en notre compagnie…



Le jeu en écran splitté tourne assez bien, mais les quelques problèmes de clipping deviennent encore plus flagrants.

Les armes à longue portée permettent de progresser rapidement au début.



L'avis de Julo

Il est bien évident que les fans de la première heure pourront se lasser plus vite, ou même ne voir que peu d'intérêt à rejouer à un PSO avec quelques nouveautés, mais les nouveaux venus découvriront un RPG online franchement accrocheur, qui déborde de qualités malgré son âge et ses petits défauts.

L'avis de Greg

Ah, quel pied ! Pouvoir jouer des heures à ce must du online sans payer un centime à France Télécom grâce au Broadband. Bien sûr, le modem c'est aussi bien, et il me tarde de pouvoir à nouveau échanger des objets débiles avec des joueurs du monde entier.



Primal



Bon. C'est marqué « 3rd review » sur ce disque. On va peut-être enfin pouvoir travailler correctement et savoir ce que vaut Primal, cette fois, plutôt que de faire un bon gros test pas très crédible du coup... ahem.

Et après on s'étonne que des études d'état accusent le manque de sens critique de notre presse vidéoludique française (cf. rapport Le Diberder). Enfin, c'est comme partout. Bref, cessons ce mini-billet d'humeur et passons au jeu. Un léger rappel de ce que nous évoquions dans notre numéro de février s'impose. Primal est une superproduction particulièrement bien léchée sur le plan technique et artistique. Pourtant, nous y décelions quelques travers un peu agaçants, et force est de constater que, malheureusement, ils sont toujours dans cette énième version testable. Incroyable !

Question de gameplay

Pour ceux d'entre vous qui matent en premier le pavé de notes (et je sais qu'ils sont nombreux), j'imagine que le « ça manque de gameplay » demande une explication. Car c'est vrai, la formule Primal paraît, de prime abord, plutôt riche. Jen pourra adopter quatre formes démoniaques différentes, lui octroyant des capacités diverses, Scree offre ses propres talents, les combats sont courants et plutôt violents, les puzzles réguliers et pensés bien souvent pour tirer parti du travail de couple des deux héros. Mais pour chacun de ces points, quelque chose dérange, et les autres ingrédients prennent un parti qui n'est certes pas sans logique, mais qui, à l'arrivée, ne fonctionne pas aussi bien que prévu. Exemple : les sauts automatisés. Autant dans un Zelda, on s'en accommode et cela ne casse en rien le gameplay, autant dans Primal, ils sont frustrants. On aimerait bien les faire, les sauts, car la façon dont le programme les gère manque cruellement de fluidité. Les lourdes animations, très détaillées, les rendent un peu fastidieux, mais surtout, la nécessité de les engager pile à l'endroit où les développeurs l'ont prévu casse le naturel de cette action pourtant simple. De même, alors que Primal repose énormément sur l'exploration, il arrive régulièrement qu'on galère pendant de longues minutes pour trouver ce qu'on cherche (ce qui soulève au demeurant un autre problème : le manque de pertinence de certaines aides). Du coup, lorsque Jen se met à prendre son temps pour descendre une toute petite marche, ou que Scree prend 5 secondes pour s'accrocher à un mur avant de rendre la main au joueur pour qu'il puisse l'en faire descendre –hop, encore 5 secondes–, on a l'impression de gâcher du temps inutilement. De même, voici une capacité qui était intéressante : Scree peut s'accrocher aux murs de pierre. Oui mais pas tous, et il n'est pas toujours facile de saisir pourquoi on ne peut pas à certains endroits. D'ailleurs, à vrai dire, rares sont les murs où l'on peut s'accrocher sans que cela ne soit particulièrement nécessaire à l'aventure. Il en découle alors une forte impression de « non-gameplay » : ce qui pourrait accélérer un tant soit peu le rythme et donner la sensation au joueur qu'il fait réellement quelque chose est automatisé, et au final, on passe une bonne partie du jeu à aller d'un point A à un point B, mater une cinématique, certes superbe, puis chercher le point suivant... sans avoir particulièrement l'impression d'avoir fait grand-chose entre les deux, à part quelques combats.

Arella, la Dame de l'Ordre, montre enfin son visage !

Primal demande aux joueurs une attention particulièrement pointue. Certains objets et passages sont particulièrement bien planqués.



Finalement, on préférera se battre en Wraith le plus souvent possible, car on est plus rapide et on bénéficie d'une allonge supérieure à celle des ennemis.

Les combats, parlons-en

Je vais encore avoir l'air d'un gros rabat-joie, mais les combats de Primal n'ont finalement pas grand-chose de vraiment excitant –du moins pour ceux qui attachent une importance au feeling et au style. Plusieurs éléments agacent. D'abord, on doit achever de nombreux adversaires au travers d'un mouvement de type fatalité. Pourquoi pas, dans une certaine mesure, c'est ce qui me faisait triper sur les combats de Soul Reaver. Mais là, deux mouve-

fiche technique

Éditeur	Sony C.E.E.
Développeur	Sony Cambridge
Genre	Action/Aventure
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	-
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nbre de mondes à visiter	4
Spécial	Version test encore buggée...
Existe sur	Rien d'autre



Un boss bien lourd, qu'il faut mettre hors de combat encore et encore pour actionner des mécanismes tout autour, car il crache des nuages d'encre qui l'en empêchent.



En Djinn, Jen peut se battre soit avec deux épées, soit avec une seule plus imposante. On oublie vite cette deuxième possibilité, tant c'est lent...

Primal n'a pas trouvé l'équilibre de gameplay qui en aurait fait un incontournable. Ça fera du boulot pour la suite !

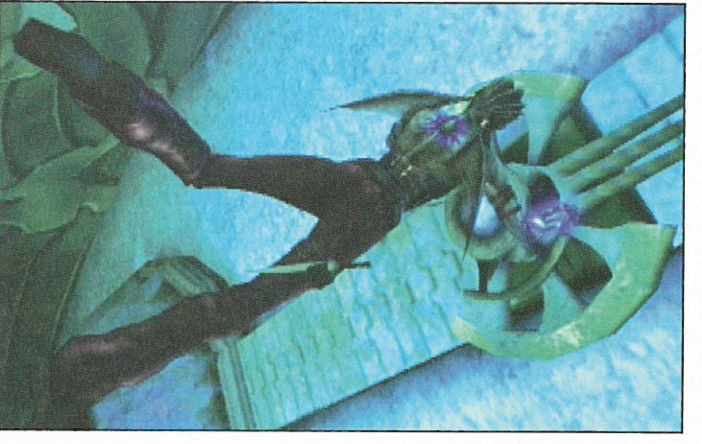
ments de fatalité seulement par forme démoniaque, et pas particulièrement stylés ; du coup, on en a vite fait le tour. En outre, certains souffrent de cette lenteur pénible des animations, ce qui, en plein combat contre trois ou quatre adversaires, est encore accentué. De plus, si on devine que le système de combo est bien présent, les timings sont trop serrés et les enchaînements difficiles à appréhender, ce qui engage plutôt au « button bashing » qu'à la finesse et au style. Reste la forme Wraith de Jen, qui avec son esquive ultra-rapide, pimente un peu des affrontements qui se ressemblent trop dans les autres formes (Undine mise à part, puisqu'ils ont lieu sous l'eau). Je glisse du coup sur les formes démoniaques de l'héroïne, excellente idée, particulièrement enrichie par un design exceptionnel. Mais les quatre n'offrent finalement pas assez de différences et de mécaniques de jeu, ou, du moins, elles auraient pu être mieux mises en valeur. La première, Ferai, permet à Jen de sauter plus haut, plus loin... mais comme tout est automatisé, on ne sent pas la différence. La seconde, l'Undine, lui permet de respirer sous l'eau, tandis que la troisième, Wraith, de loin la plus accrocheuse, octroie à Jen la possibilité de ralentir le temps en maintenant ◎, et outre l'esquive, d'enrichir le combat avec une attaque à distance, grâce à un fouet. La dernière, Djinn, se contente essentiellement, comme la première, de rendre Jen plus forte et plus résistante. Bien entendu, on devra utiliser ces menus talents en dehors de leur monde d'origine, parfois. Par exemple, la forme d'Undine dans le 3e monde pour franchir un passage inondé, ou bien la forme Ferai pour attraper une corniche trop haute dans le dernier... mais c'est plutôt rare.

Malgré tout...

Là, vous avez l'impression que je détruis un peu le jeu. Je sais. Mais on est pourtant loin de la daube, rassurez-vous. Primal aurait pu être une bombe atomique, c'est sûr, mais au lieu de ça, il se ramasse un « petit » 7. Car il faut bien l'avouer, c'est un jeu qui s'adresse avant tout à ceux qui aiment qu'on leur conte des histoires avec de beaux graphismes à l'appui. Un titre grand public, en quelque sorte, mais qui s'y limite trop à mon sens, car, on le sait, il est possible pour un jeu de fonctionner aussi bien avec les hardcore gamers qu'avec le grand public. Primal offre pourtant une histoire très agréable à découvrir, avec ses rebondissements, et une mythologie forte et admirablement représentée. Le tout, c'est d'être prévenu que ce n'est finalement pas du côté gameplay qu'il brille, et après, il ne reste plus qu'à prendre son plaisir avec la magnificence du design, la perfection technique et la découverte des univers et du scénario.

RaHaN

Tournez manettes et actionnez leviers, Primal use et abuse des puzzles mécaniques.



Notes

19 Technique
Pas d'évolution de ce point de vue : c'est toujours aussi époustouflant.



Esthétique
Pareil : rien n'a changé par rapport à notre numéro de Joypad 127.



Animation
Quelques défauts, lenteurs, un combat pas assez stylé, mais plutôt fluide et agréable la majeure partie du temps.



Maniabilité
Combat à revoir. Bugs de collisions agaçants, scènes de coopération pénibles et répétitives... Pour le reste, c'est ok.



Sons
Excellent cru dans l'ensemble, et bonne V.F. même si on préférera la V.O. sous-titrée pour les anglophiles.



Durée de vie
Avec certains buts peu clairs, des explorations très longues et un scénar' plutôt long : 15 à 20 heures.



Plus
La réalisation, qualité de prod. L'ambiance, les 4 mondes. Scree et ses capacités.



Moins
Ça manque de gameplay. Trop d'exploration. Les combats. Transformations sous-exploitées.



Note d'intérêt

Plus loin...

Le moteur de Primal a demandé énormément de travail pour en arriver à ce niveau de raffinement. Bien entendu, il serait bête de ne pas en profiter un peu plus. C'est pourquoi le studio de Cambridge est déjà lancé dans Primal 2, mais aussi dans d'autres projets utilisant ce moteur... dont peut-être bien MediEvil 3 ! Quelle classe !

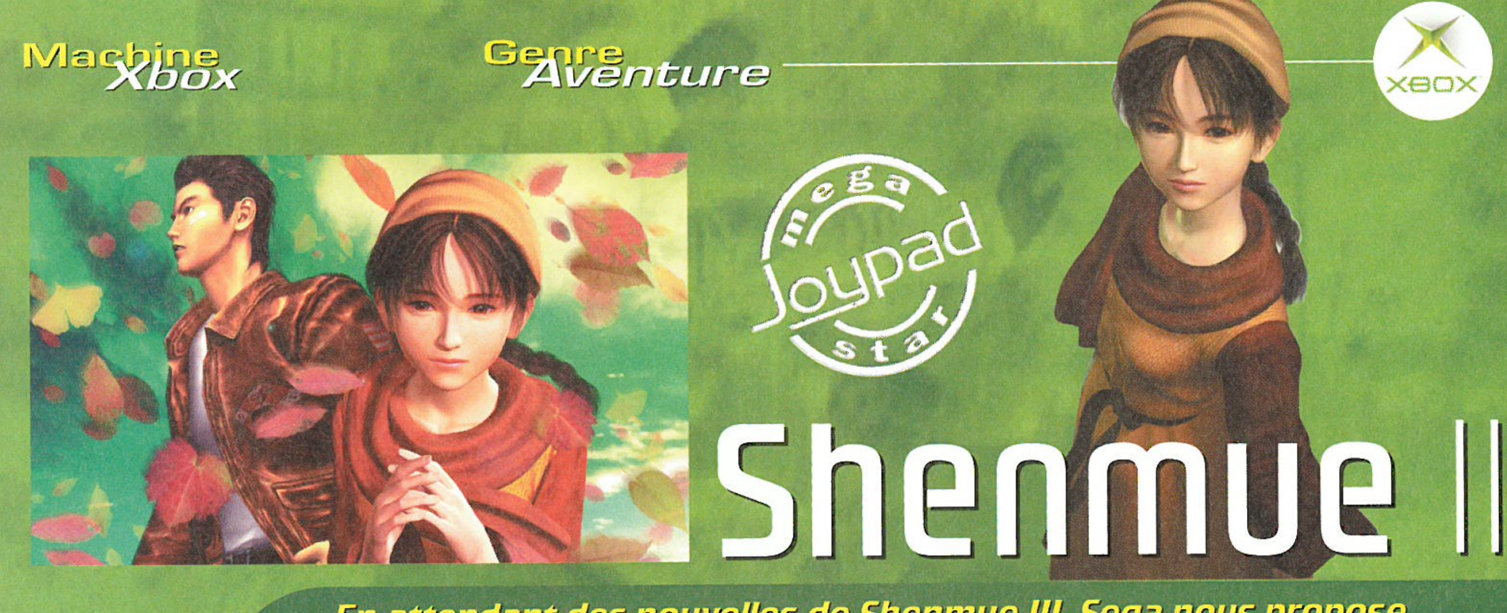


L'avis de RaHaN

Certes, du point de vue technique et artistique, Primal force le respect. Pour le reste, je suis plus mitigé, la sauce ne prend pas aussi bien que je l'aurais souhaité. Mais exigence de gros joueur mise à part, Primal reste un titre agréable à découvrir, même si certains passages rendront les joueurs occasionnels complètement fous.

L'avis de Gollum

Drapé dans son manteau esthétique, Primal impressionne. Bande-son magistrale, mise en scène soignée et récit captivant se mêlent afin de rendre l'immersion optimale. Pourtant, c'est du côté du gameplay (parfois trop rigide) et du rythme (pas toujours haletant) que Primal déçoit quelque peu, se regardant plus que se vivant pleinement.

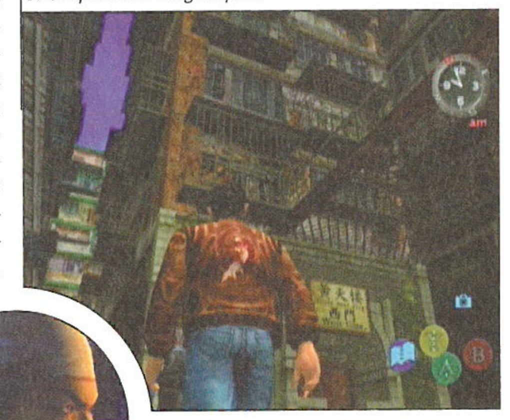


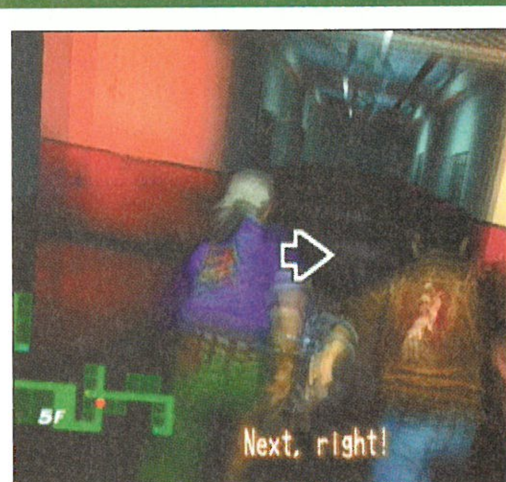
Shenmue II

En attendant des nouvelles de Shenmue III, Sega nous propose un portage du deuxième opus sur Xbox. Rien de vraiment neuf à se mettre sous la dent pour les vieux fans, mais l'occasion pour les autres de faire preuve de bon goût et de s'y mettre !

Comme à peu près tous les gros jeux de Sega sur Dreamcast, Shenmue se paye ainsi une nouvelle vie sur une autre plate-forme nouvelle génération... Le choix de la Xbox me semble plutôt bon pour l'avenir de cette merveilleuse série, mais en ce qui concerne cette adaptation du deuxième épisode, l'AM2 de Yu Suzuki s'est quand même contenté du minimum syndical ! En gros, le jeu est graphiquement identique, avec simplement un effet de « glow » sur les éclairages, pendant les phases de nuit. Techniquement, on note que les ralentissements ont été supprimés, fort heureusement, mais aussi que les passants apparaissent et disparaissent toujours comme des fantômes, lorsqu'ils sont trop nombreux à l'écran... Bof ! Concernant le jeu en lui-même, outre le fait qu'il tienne désormais sur un seul et unique DVD-Rom (contre 4 GD-Rom sur Dreamcast), ne vous attendez à rien de réellement neuf... Oubliez donc les éventuels scénarios bonus, personnages ou lieux supplémentaires, qui auraient pu convaincre pas mal de fans. En fait, les seuls vrais ajouts résident dans la possibilité d'afficher des filtres sépia sur l'image, ou encore de prendre des photos et de les stocker sur le disque dur, pour débloquer des petites bandes dessinées bonus... Super ! Bref, que les choses soient claires : cette édition Xbox de Shenmue II est clairement destinée à ceux qui auraient loupé le coche et voudraient enfin rattraper le retard... À ceux qui voudraient se lancer dans la saga en se matant d'abord le DVD vidéo « Shenmue The Movie » (résumé de 90 mn du premier épisode, fourni en cadeau), avant de s'attaquer à cette deuxième aventure et de prier enfin bien fort pour que la troisième arrive un jour ! Voilà, les fans savent à quoi s'attendre, je m'adresserai donc désormais aux autres.

Les environnements sont vastes, détaillés et simplement magnifiques.





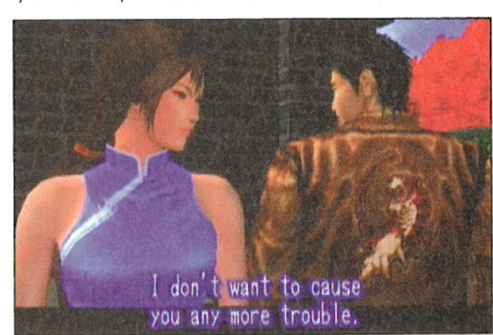
Les QTE sont plus nombreux et mieux faits que dans le premier Shenmue.



La nuit, un nouvel effet de « glow » sur les sources lumineuses rend le jeu encore plus beau que sur Dreamcast.

Chers nouveaux venus...

J'envie presque les cerveaux vierges de toute « shenmueification », qui se lanceront ainsi dans la série. Le fait de réellement jouer au premier opus eut été préférable, mais la présence en bonus du film le résumant reste tout de même appréciable pour les néophytes. Voilà, j'avoue être un véritable fan de Shenmue, mais je me dois tout de même de les prévenir à propos de son gameplay... Ce dernier est loin de mettre tout le monde d'accord, il est même sujet à pas mal de polémiques. En gros, il s'agit d'un jeu d'aventure durant lequel on discute beaucoup avec les passants. On progresse ainsi à tâtons dans une sorte d'enquête, les éléments scénaristiques étant révélés au compte-gouttes, de temps à autre. Des passages d'action sont également disséminés à droite et à gauche, avec deux types de scènes différentes : les bastons à la Virtua Fighter contre un ou plusieurs adversaires (Free Battle) ou bien ce que l'on appelle les « QTE » (Quick Time Event). C'est précisément ces derniers qui ont valu à Shenmue le surnom de « Dragon's Lair déguisé » à la rédac ! Merci Kendy ! En effet, il s'agit souvent de combats, de poursuites ou de jeux de réflexes durant lesquels on doit progresser en appuyant rapidement sur les touches qui apparaissent à l'écran.



fiche technique

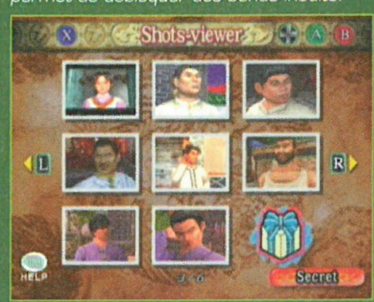
Éditeur	Microsoft
Développeur	Sega / AM2 (Japon)
Genre	Aventure
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Facile
Continues	Sauvegardes
Nbre d'heures de jeu	Une trentaine environ
Spécial	DVD « Shenmue The Movie » en bonus
Existe sur	Dreamcast

Les nouveautés Xbox



Cette édition Xbox est livrée avec un DVD « Shenmue The Movie », qui résume en un film de 90 mn le premier épisode !

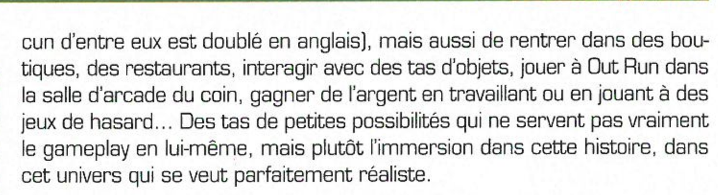
Autre nouveauté : il est désormais possible de prendre des photos durant la partie et de les stocker sur le DD, ce qui permet de débloquer des bonus inédits.





Enfin, vous pourrez également placer des « filtres » sur l'image, comme ici... Rien d'exceptionnel quoi, on aurait aimé plus de vrais bonus.

Les QTE permettent une meilleure mise en scène dans certains passages d'action.



Un principe qu'on peut juger vieillot et pas très intéressant, certes, mais qui permet d'afficher une mise en scène de grande qualité... Car il ne faut pas se leurrer, Shenmue est un jeu presque contemplatif ! Il ne faut pas s'attendre ici à un gameplay ultra-riche et profond, mais simplement à une expérience ludique durant laquelle le joueur est un peu passif, mais parfaitement immergé ! Pour peu qu'on accroche au scénario (ça c'est très important) et à l'ambiance, il y a de quoi prendre énormément de plaisir... Le merveilleux moteur 3D dont il tire parti vous plonge au cœur d'une gigantesque ville, vaste et modélisée avec un soin hallucinant, fourmillant de textures plus belles et variées les unes que les autres. Dans cet environnement, des centaines de passants circulent et vivent leur vie, il est possible de leur poser des questions à tout moment et d'obtenir des réponses (chacun d'entre eux est doublé en anglais), mais aussi de rentrer dans des boutiques, des restaurants, interagir avec des tas d'objets, jouer à Out Run dans la salle d'arcade du coin, gagner de l'argent en travaillant ou en jouant à des jeux de hasard... Des tas de petites possibilités qui ne servent pas vraiment le gameplay en lui-même, mais plutôt l'immersion dans cette histoire, dans cet univers qui se veut parfaitement réaliste.



Ce vieux maître de Taï Chi a plein de choses à vous apprendre...

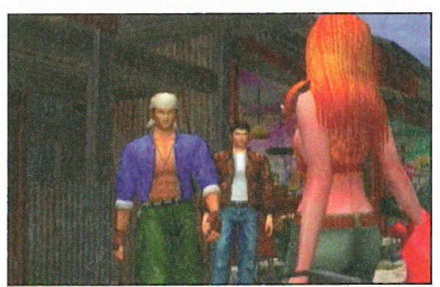
Un vrai trip

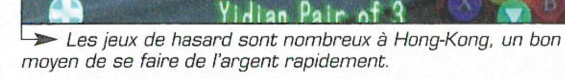
Bref, si vous aimez les jeux d'aventure, les ambiances asiatiques et... les arts martiaux (une thématique très développée dans le jeu), alors il y aura pour vous de quoi triper comme un petit fou durant les quelques dizaines d'heures de cette deuxième aventure. Il faut juste savoir à quoi s'attendre et se conditionner en matant le film du premier épisode. La relative lenteur du rythme, le côté contemplatif et le gameplay un peu spécial ne représentent pas des défauts en soi, au contraire. En revanche, le fait que Microsoft n'ait fait absolument aucun effort de traduction (même pas dans le carnet et les menus, comme c'était le cas sur Dreamcast) est assez scandaleux. Même le DVD vidéo « Shenmue The Movie » ne propose aucune piste ni sous-titre français ! Autant dire que les « anglophobes », pour leur part, peuvent y réfléchir à deux fois avant de craquer.

Julo



Contrairement au premier Shenmue, vous n'êtes pas obligé de bosser (à une seule petite exception près).





Les jeux de hasard sont nombreux à Hong-Kong, un bon moyen de se faire de l'argent rapidement.

Notes



16 Technique On aurait préféré une adaptation plus chiadée pour la Xbox... Mais bon, ça en jette toujours quand même !



18 Esthétique Un régal dans la variété et la beauté des décors. Ça n'a pas pris une ride, c'est magnifique !



16 Animation Le jeu bouge bien et les ralentissements de la version DC n'existent plus !



16 Maniabilité L'interface est simple d'accès, mais les QTE peuvent en énerver certains...



17 Sons Des musiques excellentes, des bruitages corrects et des doublages pour tout le monde.



16 Durée de vie Une trentaine d'heures de jeu environ, mais c'est très variable selon votre façon de jouer.



+ Plus Un jeu simplement magnifique ! Atmosphère et scénario. DVD du film en bonus.



– Moins Tout en anglais ! Bouuuh ! Le gameplay polémique. Pas de grands progrès pour la Xbox.




9/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Où en est-on avec la suite des aventures de Ryo Hazuki ? Toujours pas de réponse formelle de la part de Sega, mais d'après les derniers échos, Shenmue III devrait bien sortir un jour, et logiquement sur Xbox... C'est déjà bon à savoir ! En tout cas, il est encore temps de prier pour avoir des nouvelles à l'E3 !

L'avis de Julo

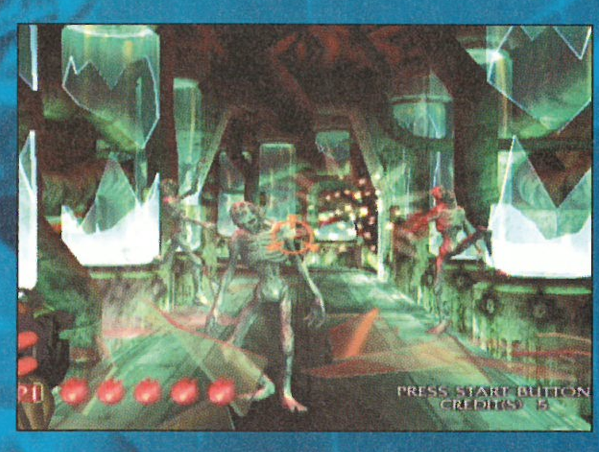
Si vous causez anglais et que vous aimez les bons jeux d'aventure, alors foncez les yeux fermés ! Shenmue est à mon humble avis une série-culte et unique en son genre, qui fera date et dont on se souviendra avec nostalgie lorsqu'elle sera conclue... Si seulement Sega la supportait un peu plus !

L'avis de Chris

Je sais pertinemment que les plus grands fans de Shenmue sont voués corps et âme à ce titre. Il possède donc de grandes qualités. D'un autre côté, on peut parfaitement ne pas accrocher au rythme lent du jeu et à son côté contemplatif. Retrouver Shenmue II sur Xbox est en tout cas une bonne chose, même si les innovations sont minimes.



The House of the Dead III



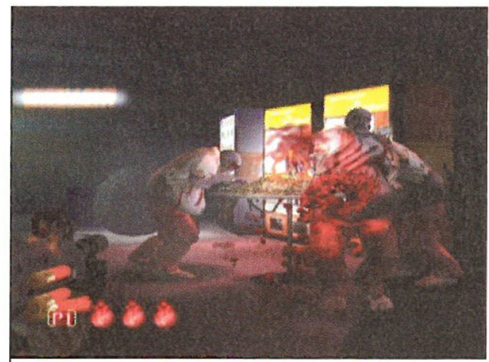


Les morts vivants de The House of the Dead III investissent la Xbox de leur putréfaction cadavérique. Les forces des ténèbres vont en prendre pour 1 dollar !

Le scénario de « La Maison de la Mort III » se déroule 20 ans après celui du précédent opus. Vous incarnez toujours des chasseurs de monstres à la détente facile en quête de sensations fortes. Cette fois, vous allez explorer les mystérieux locaux industriels qui ont donné naissance à la horde de créatures maléfiques responsables de la destruction de notre belle planète. Pour cela, Sega vous forcera à ingurgiter une intrigue stéréotypée à 2 euros, le tout servi avec des dialogues fadasses aux vannes vraiment pourries (du genre « j'ai jamais eu la main verte » après avoir trucidé une plante monstrueuse !). Mais bon, il ne s'agit que d'un jeu de tir...

Un jeu de tir classique

Bon, pas la peine de tergiverser cent mille ans sur le concept du jeu, THOTD III n'est qu'un énième soft de tir au flingue à infrarouge. En d'autres termes, il suffit seulement de posséder un minimum de réflexes de tueur pour trucider tout ce qui se trouve à l'écran. Comparé au volet précédent, vous ne disposez plus d'un revolver « six coups » mais d'un fusil à pompe. D'un point de vue pragmatique, le temps de rechargement de votre arme sera dans cet épisode plus long, ce qui vous obligera plus que jamais à gérer vos balles et shooter de façon plus précise sur vos



Des clones de Carlos sont en train de dévorer un cadavre humain.

cibles. Autrement, la grande nouveauté réside dans la possibilité de choisir librement votre trajet en sélectionnant tout simplement votre cheminement en tirant sur des pancartes, à l'instar de Virtua Cop 2. Vous vous verrez alors offrir une multitude d'arborescences pour diversifier vos différentes parties. Concernant la mécanique de jeu, THOTD III alterne des séances de « trucidage » sauvages avec des phases plus subtiles de tir de précision dans lesquelles vous devez prêter main-forte à un coéquipier. En cas de succès, vous gagnez de l'énergie supplémentaire, à défaut de passer pour un looser de la gâchette !





Gagnez de la vie supplémentaire en aidant un ami lors d'une phase de tir de précision.

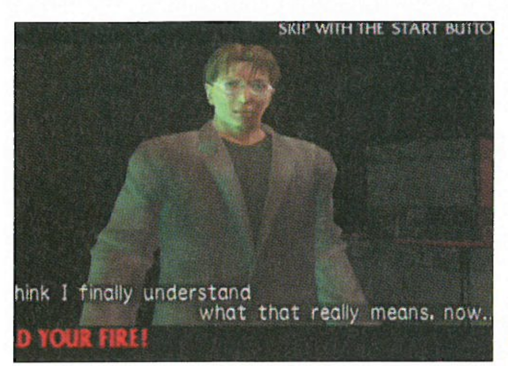
Une réalisation qui déménage

La réalisation du soft est excellente ! Les graphismes jouissent de textures travaillées et d'effets de lumière somptueux. Les nombreux monstres du jeu se décomposent en temps réel sous l'impact de vos balles avec beaucoup de réalisme, à la manière des zombies des films gore de Romero. De plus, les mouvements de caméra automatisés sont dynamiques et les apparitions des créature, surprenantes au possible ! De quoi vous flanquer une bonne frousse devant votre télévision, toutes lumières éteintes ! La modélisation 3D complexe des protagonistes et des décors s'avère à la hauteur des capacités graphiques de la Xbox : Sega nous a concocté un divertissement à l'esthétisme léché et on en prend plein les yeux ! Sinon, le flingue de Thrustmaster (le Beretta



fiche technique

Éditeur	Sega
Développeur	Wow Entertainment
Genre	Shoot au flingue
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	5
Difficulté	Facile
Continues	3 à 9
Nbre de Boss	4
Spécial	Se joue au Beretta®
Existe sur	Borne d'arcade



Cybergun) demeure très précis à la visée. Il est très facile d'atteindre toutes les cibles en bordure d'écran, contrairement aux pistolets à infrarouge de mauvaise facture, avec lesquels il est impossible d'effectuer cette opération sans recharger son arme par inadvertance (l'ordinateur pense à tort que vous tirez hors de l'écran !).

Une durée de vie ridicule

On a beau être en présence d'un soft à la production chiadée et à la jouabilité parfaite, on ne pourra qu'être fortement déçu par la faible durée de vie de « The House 3 ». En effet, il suffit d'une trentaine de minutes pour les plus rodés à ce genre de soft pour en venir à bout. Même avec ses nombreux parcours hétéroclites, on ne réussira pas à nous enlever le sentiment que l'on n'en a pas pour son flouze. D'autant plus qu'il n'existe aucun pack qui nous permette d'acheter le revolver avec le jeu et de bénéficier d'un prix plus attractif. Heureusement, pour combler cette carence de longévité ludique, sachez que le soft contient également le truculent The House of the Dead II et des costumes inédits à débloquer. Une mince consolation lorsque l'on sait que cet opus se termine également assez rapidement, même si son niveau de difficulté est plus important. Mazette !

Kendy

The House of the Dead III est un joli exercice de style graphique sur Xbox ! Malheureusement, sa durée de vie « craint du boudin » !



Vous êtes poursuivi par un membre ressuscité des Village People !







Le dernier boss ressemble étrangement à Dural de Virtua Fighter !

The House of the Dead II

Dans The House of the Dead III, vous jouirez d'une formule « 2 jeux en 1 » ! En effet, en terminant une fois le soft, vous débloquerez l'accès à l'épisode précédent (The House of the Dead II !). Hélas, les améliorations graphiques seront absentes de cette mouture, et ce même si le plaisir de jeu sera toujours au rendez-vous. En tout cas, il vous permettra de juger du bond esthétique effectué entre le deuxième et le troisième volet ! Un pas de géant dans le gore international !





Notes



Technique
De la belle 3D bien propre sur elle, ma foi !!!



Esthétique
Incontestablement le plus bel épisode de la série !



Animation
Les diverses créatures crèvent dans des chorégraphies dignes de l'Actor's Studio.



Maniabilité
Au Beretta Cybergun, c'est la classe. À la manette, ça reste vraiment très jouable aussi !



Sons
Rien de particulièrement mémorable mais le son jouit de la technologie Dolby 5.1 !



Durée de vie
Hélas, le jeu se termine trop rapidement. Heureusement qu'il contient également THOTD II...



Plus
2 jeux en 1.
Une réalisation surpuissante !
Un shoot bien fendard !



Moins
Une durée de vie trop courte.
Des vannes pourries dans les dialogues.
Peu d'options de jeu.



Note d'intérêt

Plus loin...

Le soft dispose d'un « making of » du film inspiré du jeu, qui devrait prochainement sortir dans les salles où il fait noir ! Vous pourrez y admirer les éclairs de génie conceptuels du réalisateur, mais également vous rendre compte de la piètre performance des comédiens. À la vue de cette vidéo longue d'une quinzaine de minutes, on ne pourra que prédire un flop retentissant à ce futur navet cinématographique ! Encore un film qui suivra le destin du méprisable Resident Evil...

L'avis de Kendy

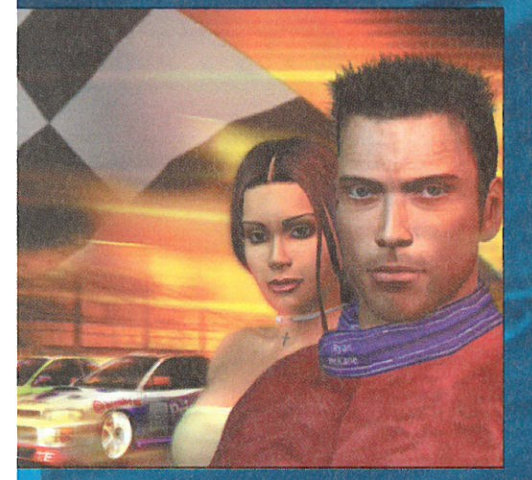
THOTD III est un soft à la plastique irréprochable qui se voit pénalisé par une durée de vie aussi brève qu'une mort subite du nourrisson. Heureusement, le « skeud » contient aussi dans ses sillons l'incontournable deuxième épisode. On a donc frôlé la catastrophe...

L'avis de Greg

Certes, on se pâme devant la qualité graphique du jeu, mais ça ne suffit pas. D'un autre côté, alors que je suis nul à ce genre de jeu, j'y trouve mon compte, surtout comparé au précédent opus, bien trop dur pour les mauvais de la gâchette comme moi. Une bonne initiation au shoot, surtout avec le super gun Beretta® de Thrustmaster.

Machine **Xbox** Genre **Course**



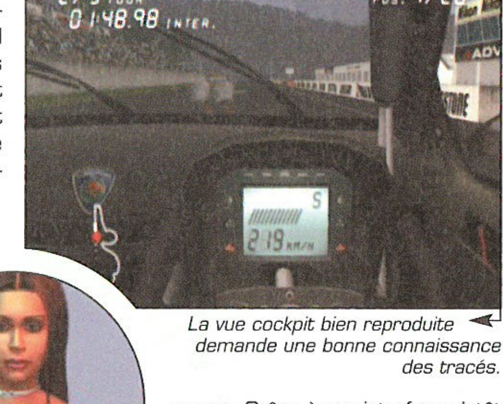


TOCA Race Driver

mega Joypad star

Trop souvent, les jeux de course arcade ont été spoliés voire dénigrés. Si ce 4e volet de la série prend une nouvelle direction, il n'en demeure pas moins un excellent titre que même les fans de simulation pourraient apprécier s'ils veulent sortir de leur train-train quotidien.

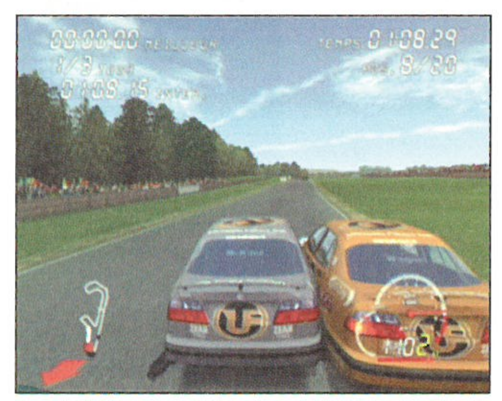
La série des TOCA a toujours fait figure de référence auprès des joueurs férus de simulation. Après deux premiers volets incontournables sur PSone, WTC marquait un tournant dans cette saga avec une orientation résolument arcade et donc moins pointue. TOCA Race Driver, que vous avez sûrement découvert en septembre dernier sur PS2, fit lui aussi l'effet d'une bombe puisque les développeurs se sont définitivement tournés vers l'arcade. Ce quatrième volet qui voit aujourd'hui le jour sur Xbox a donné lieu à de nombreuses discussions au sein de la rédac entre Julo, Traz, Willow et moi-même. Pour le vieux nabot, ce titre est une « régression » et pour Julo, le côté arcade lui fait défaut si on le compare aux anciens épisodes. En revanche, Traz et moi relativisons davantage et prenons ce titre comme il vient. De plus, je ne pense pas qu'il faille parler de « régression » mais d'un parti pris de la part de Juice Studio, désireux d'offrir un jeu plus grand public. Si souvent nous pensons aux amateurs de simulation qui pourront être déçus par tel ou tel titre, il ne faut pas oublier les nombreux fans d'arcade, genre tout à fait respectable, si tant est que la réalisation suive derrière. Et pour TRD, c'est le cas ! Les huit mois qui séparent cette mouture de la version PS2 ont été mis à profit par les développeurs qui ont su adapter ce portage sur Xbox.

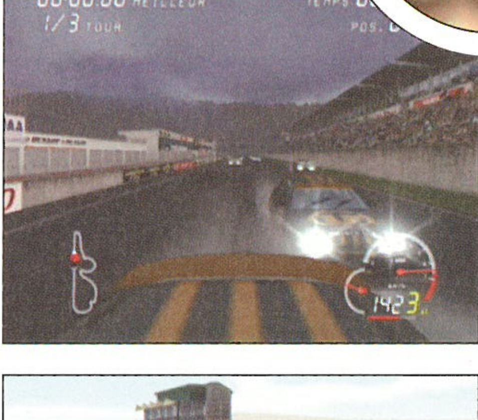


La vue cockpit bien reproduite demande une bonne connaissance des tracés.

Sous les feux de la rampe

Dans la peau de Ryan McKane, vous allez pouvoir prouver que votre talent n'a rien à envier à celui de votre frère et qu'il fera honneur à la mémoire du grand champion qu'était votre père, tragiquement disparu lors d'une course. Grâce à une interface plutôt sympa (que l'on peut comparer à celle de V-Rally 3 ou de Racing Evoluzione), vous allez diriger votre carrière directement de votre bureau. Propositions d'embauches reçues par e-mails, visualisation du planning des courses, essais de pilotage... toute la gestion de votre carrière se fait par l'intermédiaire de cette interface originale. Après avoir signé dans une première écurie, les 13 championnats répartis en 4 catégories vont enfin pouvoir démarrer. Victoire après victoire, de nouvelles propositions vous seront faites par différents constructeurs (Peugeot, Saab, Subaru...), qui vous imposeront certains objectifs (terminer 3 fois sur le podium, remporter 3 courses ou encore gagner 30 points dans un même championnat...). Mais trêve de blabla, mettons-nous au volant. TOCA Race Driver propose des courses totalement immersives grâce à ses bruitages moteur uniques, ses effets de tôles froissées et autres crissements de pneus. En effet, la qualité sonore de ce titre vous permettra d'entendre le vrombissement des moteurs, les changements de rapport, les bruits assourdissants et tripants des autres véhicules qui tenteront de vous dépasser... Bref, après seulement une course, il est quasiment impossible de décrocher et de lâcher le paddle. Et les différentes vues (cockpit, extérieure, capot, arrière, de côté) ne font qu'accentuer cette sensation auditive et visuelle puisque la sensation de vitesse est très impressionnante.

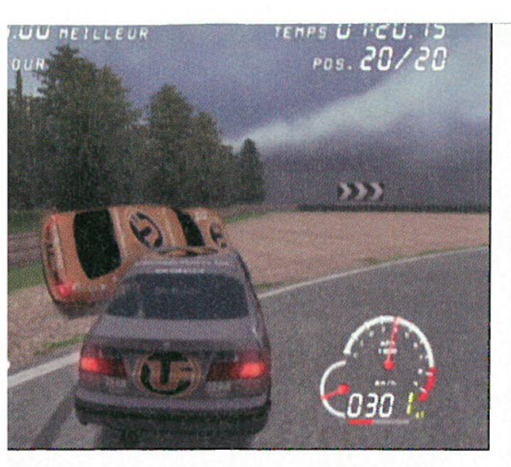






fiche technique

Éditeur	Codemasters
Développeur	Codemasters/Juice Studio (G.-B.)
Genre	Course
Nbre de joueurs	1 à 4
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Facile
Continues	Sauvegardes
Nbre de régions	38
Spécial	/
Existe sur	PS2 (à venir sur GC et PC)



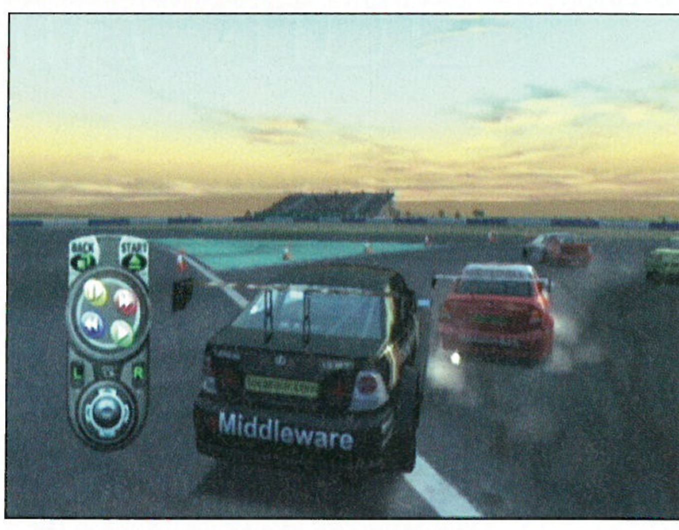
Contrairement à la majorité des autres titres qui placent des micros dans la caisse afin de capter le maximum de sons, pour TRD, plusieurs bagnoles ont été placées sur des tapis roulants pour atteindre différentes vitesses. Les techniciens ont ainsi pu enregistrer et retranscrire fidèlement de la plus petite vitesse à celle de pointe.

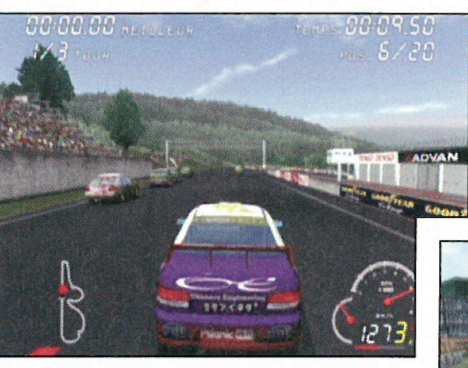
Que du bon ou presque !

Côté conduite, la prise en main est très rapide. Si vous perdez le contrôle de votre caisse, un tour sera suffisant pour refaire votre retard. Une concentration de tous les instants n'est donc plus nécessaire pour arriver à remporter une course. De même, les modèles physiques ne sont évidemment plus ultra-réalistes et les bagnoles sont trop légères. Qu'importe, le trip, l'immersion et le fun sont tellement présents que l'on finit par oublier ces « défauts ». En revanche, la gestion des dégâts est identique aux anciennes moutures mais ils n'ont plus du tout le même attrait. Si, auparavant, la possibilité de crever ou de casser un moteur était envisageable, TRD est nettement plus tolérant. À l'instar de GT3, on peut s'appuyer sur une autre caisse pour forcer le passage et grappiller une place, mordre assez largement sur les bas-côtés sans pour autant partir à la faute. Cependant, les autres concurrents ne vous feront aucun cadeau et se tireront la bourre entre eux sans suivre une trajectoire scriptée. Il n'est donc pas rare que l'on vous prévienne par radio d'un accident qui s'est produit à quelques longueurs de votre capot. Contrairement à World Racing dans lequel l'I.A. et les scripts sont nombreux, TRD est donc un jeu bien plus « intelligent ». Techniquement, ce portage sur Xbox n'a plus rien de comparable avec la version PS2. Si plusieurs chutes de frame-rate étaient à déplorer, aujourd'hui, le jeu tourne à merveille sans le moindre ralentissement, que l'on soit seul en piste ou accompagné des 13 concurrents. Le moteur est impeccable et s'offre même le luxe d'afficher très loin sans aucun clipping. Graphiquement, les environnements, comme les véhicules très bien modélisés, ont été améliorés avec davantage de textures. Les décors, parfois un peu vides, sont très fins, tout comme le revêtement. Le bitume ressemble à du bitume et non pas à une surface plane sans aspérités. Au final, bien qu'ayant pris un petit coup de vieux par rapport à la qualité graphique de Racing Evoluzione, TOCA Race Driver est un jeu de très bonne facture qui se démarque des autres productions par son ambiance exceptionnelle. Un jeu que je ne saurais que trop vous conseiller si vous hésitez avec les autres softs du moment.

Mister Brown

Les bruitages exceptionnels et la qualité du moteur 3D rendent ce titre, totalement orienté arcade, le plus immersif du moment



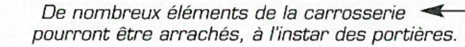


Tête de peloton

La « relative » facilité de TRD change effectivement la donne. Si, lors des deux premiers épisodes, il fallait rester à l'affût dans le peloton en attendant l'occasion de se faire la belle, désormais, les possibilités de prendre le dessus sur ses prédécesseurs sont légion. Les 14 véhicules ne restent plus en ligne mais 4 à 5 caisses, dont la vôtre, feront souvent course en tête.






De nombreux éléments de la carrosserie pourront être arrachés, à l'instar des portières.

Notes

18 Technique
Un moteur de très grande qualité capable de gérer 14 voitures en même temps et de nombreux dégâts.

14 Esthétique
Des environnements plutôt réussis, même si certains sont assez vides. Absence d'aliasing !



Animation
Aucune baisse de frame-rate, aucun clipping, bonne sensation de vitesse.



Maniabilité
Avec un gameplay très abordable dû à son orientation arcade, la conduite de TOCA est rapide à maîtriser.



Sons
Bruitages moteur exceptionnels et des crissements de pneus. Ce titre est un régal pour les oreilles.



Durée de vie
Le mode Carrière, bien qu'un peu trop facile, vous tiendra en haleine plusieurs heures.


Plus
Les bruitages du moteur. Le mode Carrière.


Moins
Un peu trop facile. La gestion des dégâts perd de sa superbe.



Note d'intérêt

Plus loin...

Bien qu'étant arcade à mort, de nombreux paramètres peuvent être modifiés, notamment sur le freinage, le châssis et autres éléments mécaniques, pour coller au mieux à votre style de conduite.

L'avis de Mister Brown

Si l'on ne considère que son aspect arcade, TRD est un titre très fun, immersif, réussi techniquement avec des bruitages moteur qui déchirent tout. Les fans de la première heure ne retrouveront pas leurs marques mais pourront découvrir de nouvelles sensations. Le meilleur jeu arcade du moment !

L'avis de Julo

Cette édition Xbox est plus jolie et tout aussi immersive que son aînée sur PS2, mais pour moi, le 4e TOCA reste bien décevant par rapport au reste de la série... L'orientation arcade ne me gêne pas plus que ça, mais les dégâts ne jouent plus un rôle assez important dans le gameplay, ce qui est bien dommage. Un très bon jeu dans son genre, malgré tout.



Machines GameCube/Xbox Genre Action/RPG



Baldur's Gate Dark Alliance

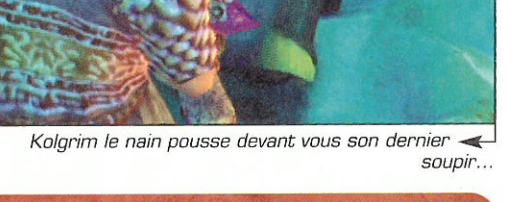
Remarqué sur PS2, Dark Alliance fait une entrée fracassante sur GameCube et Xbox. Au menu : des combats (innombrables), de la magie, des tonnes d'ennemis belliqueux et des environnements somptueux. A priori, on n'est pas là pour s'ennuyer. Enfin, moi j'dis ça, c'est pour vous hein…

Je me souviens encore avec émotion du jour où j'ai découvert Baldur's Gate : Dark Alliance sur PS2. Alors que personne n'attendait quoi que ce soit d'exceptionnel de ce titre, que l'on devinait tout de même assez bon, il nous a filé une claque magistrale. Une claque graphique, notamment. Jamais, sur la console de Sony, un jeu vu de haut, représenté de cette manière, n'avait proposé de graphismes aussi fins et détaillés. Adieu aliasing, adieu couleurs ternes, prosternez-vous devant le summum du bon goût et de la recherche esthétique. L'univers donjons et dragons des Royaumes Oubliés trouve en Dark Alliance un représentant de premier choix. De très longs mois plus tard, la GameCube et la Xbox profitent à leur tour du superbe jeu de Snowblind Studios. « Hosanna » dans les chaumières, nous allons de nouveau pouvoir porter aux nues ce genre faussement jugé désuet qu'est le hack'n'slash ! Seulement voilà, tout n'est plus si parfait, malheureusement…

Selon l'équipement qu'il porte, votre personnage change d'apparence. La turbo classe intergalactique.

Les voix des PNJ, malheureusement, sont étouffées et ne collent pas toujours aux persos (Karne notamment).





Kolgrim le nain pousse devant vous son dernier soupir…

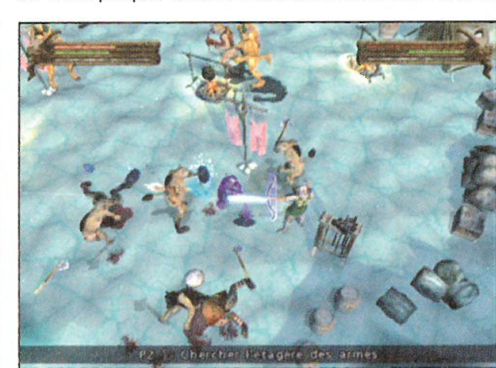
Un titre d'une redoutable efficacité

Commencer une partie de Baldur's Gate, c'est plonger dans un univers dont on ne sait jamais quand ni comment on va en ressortir. Dark Alliance ne déroge pas à la règle, et y ajoute une simplicité tellement désarmante qu'on ne peut définitivement qu'être subjugué. Au tout début, vous n'avez qu'à choisir un personnage (un guerrier, un archer ou une sorcière) et l'aventure commence. Notez –et c'est là un des principaux intérêts du jeu– que vous pouvez jouer à deux en même temps. Le scénario qui s'ouvre à vous est alors très dirigiste et impose son rythme. Il n'y a ici aucune vraie liberté mais ce Baldur's Gate-là n'est pas vraiment un RPG. C'est du concentré d'action que l'on vous propose, et à cet égard, Dark Alliance est très réussi. Vous discuterez avec quelques PNJ importants au cours de votre périple, certes, mais vous ferez tout d'abord

fiche technique

Éditeur	Interplay
Développeur	Snowblind Studios/High Voltage
Genre	Action/RPG
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Variable
Continues	Sauvegardes
Nbre de persos jouables	3
Spécial	-
Existe sur	PS2





parler la foudre de vos sorts magiques ou du tranchant de votre épée. L'interface du jeu est simple et intuitive. Sur le terrain, les coups sortent sans mal et les corps, rapidement, jonchent le sol autour de vous. Notez que les cadavres ne disparaissent pas, ce qui permet de se rendre compte de l'ampleur de certains carnages... Durant votre périple, vous récupérerez de nombreux objets, ainsi que des armes. Libre à vous ensuite de vous en équiper ou de les revendre. Le principe de progression perpétuelle, à la Diablo, fonctionne ici avec une efficacité redoutable et vous donne envie de continuer constamment pour atteindre un niveau supérieur, récupérer de nouvelles capacités, améliorer vos attributs physiques, etc. L'équipement a également une réelle importance, et chaque arme ou armure nouvelle que vous portez se traduit par un changement d'apparence de votre personnage à l'écran. Ajoutez à cela une vraie diversité au niveau des ennemis (superbement animés) et des décors, ainsi qu'un souci du détail hallucinant (brisez un tonneau et ses éclats s'éparpillent), et vous avez devant les yeux un titre sans aucun doute très soigné. Seulement voilà, il y a une différence entre jeu soigné et jeu optimisé...



Chez un marchand, faire le choix de son équipement se révèle souvent cornélien. Sur la tête de ma mère !



Les flèches de feu de Vahn, l'archer, s'avèrent redoutables. Notez les effets visuels réussis. Si, si, notez-les !

Revoyons la même scène au ralenti...

Le premier défaut de Dark Alliance sur GC, celui qui saute aux yeux, c'est indéniablement les baisses de frame-rate qui interviennent de temps à autre. Impossible de ne pas le remarquer à certains moments. Dès qu'il y a un peu trop de monde à l'écran, le jeu rame comme un habitant des îles Fidji sur son canoë. Ça ne gêne jamais vraiment, certes, mais on sent bien que les développeurs, sur le coup, ont eu beaucoup de mal à tirer parti des capacités de la console de Nintendo. Curieux quand on voit ce qu'ils ont réussi à faire sur PS2... Du côté des petits trucs agaçants, signalons aussi les voix des personnages, certes en français (bravo pour l'effort de localisation) mais qu'on entend parfois à peine, tant le mixage semble avoir été approximatif. Enfin, dernier petit détail énervant, une sauvegarde de Baldur's Gate occupe une place assez impressionnante sur une carte mémoire GC (pas loin d'une trentaine de blocs). Et on sait à quel point on les remplit vite... Bref, lorsqu'on cumule tout cela, on se dit, avec une certaine amertume, que BG a un peu perdu de sa superbe avec cette conversion. C'est dommage. Mais ne retenez pas avant tout cet aspect négatif des choses. Je le dis et le répète : Dark Alliance possède un pouvoir de séduction presque hypnotique, qui vous prend et ne vous lâche plus jusqu'à la fin. C'est avec un bonheur immense que vous traverserez des tunnels inquiétants, peuplés d'elfes noirs. C'est l'angoisse au ventre que vous découvrirez des marécages boueux, véritables repaires de morts-vivants. C'est les jointures blanchies sur la garde de votre épée que vous laisserez vos empreintes de pas dans la neige des monts glacés, où veillent trolls et loups. L'aventure qui vous attend reste singulière et prenante. Si vous n'aviez pas eu l'occasion d'y jouer sur PS2, vous pouvez vous laisser tenter sur GC ou Xbox, les trois versions sont exactement les mêmes. Le plaisir que vous en tirerez ne sera pas beaucoup moins grand...

Chris

Notes

13 Technique
Manifestement, maintenir un bon frame-rate a ici été un problème. Sorti de là, le jeu est une réussite.

17 Esthétique
Pas grand-chose à redire question esthétique. Effets visuels somptueux et vrai souci du détail.

15 Animation
Ennemis et personnages sont très bien animés. Pour les ralentissements, c'est une autre histoire.

16 Maniabilité
Commandes simples, interface intuitive... Ok, c'est bon, pas de problème.

14 Sons
Ambiance sonore réussie, en général, mais voix des PNJ pas toujours très audibles.

14 Durée de vie
On termine Dark Alliance assez vite avec de la ténacité. Mais on peut y rejouer avec son perso boosté !



Plus
C'est beau, prenant et efficace. Une pléthore d'armes, d'objets, etc. On peut y jouer à deux.



Moins
Peut-être un peu trop dirigiste. Les voix, trop sourdes. Les ralentissements !



7/10 Note d'intérêt

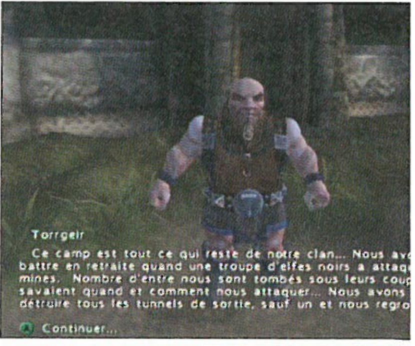
Plus loin...

Je rappelle aux plus tête en l'air d'entre vous qu'à la base, Baldur's Gate est une série de jeux de rôle sur PC qui a connu un succès immense. Et surtout mérité. Terminer un de ces épisodes réclame des dizaines, voire des centaines d'heures de jeu. Peu de gens s'en sont plaint jusqu'à présent...

Tricher c'est mal, bouh, pas beau...

Rien qu'en difficulté « Normale », Dark Alliance n'est pas toujours évident. Ceux qui veulent booster leur perso peuvent utiliser le truc de l'importation de persos : vous sauvegardez avant un boss, vous le tuez (hop, plein d'argent et d'expérience) et vous faites une deuxième sauvegarde. Ne reste plus alors qu'à rappeler la première « save », à aller dans le menu « Changer joueur » (là vous effacez votre perso) puis à importer votre perso de la seconde sauvegarde. Et le tour est joué. Vous pouvez combattre de nouveau le boss, mais avec un personnage un peu plus fort. Et ça marche à l'infini. Bon, évidemment, je ne vous ai rien dit...





L'avis de Chris

Difficile de faire la fine bouche devant ce Baldur's Gate outrageusement porté sur l'action. Pourtant, on ne peut s'empêcher d'avoir un pincement au cœur face à des défauts qui, objectivement, ne devraient pas exister. Ils ne gâchent heureusement pas le plaisir de jeu, toujours aussi diaboliquement efficace.

L'avis de Willow

Incompréhensible. Cette version souffre de lourds ralentissements alors que sur PlayStation 2, ce Diablo-like était d'une fluidité remarquable en toutes circonstances. Forcément, ça gâche un peu le plaisir. Dark Alliance reste malgré tout un bon beat'em all à deux. On regrettera qu'il se finisse trop rapidement.

Machine **Xbox** Genre **Simulation de vacances**



Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball

Il y a des jours où l'on a envie de laisser ses instincts les plus primaires prendre le dessus, des jours où l'on a besoin de faire tourner son cerveau au ralenti. Ainsi, c'est dans un contexte bien particulier que DOAX se laisse apprécier.

Porté par une campagne de publicité qui a su attiser les fantasmes de tout mâle normalement constitué, DOAX a réussi à capter l'attention de nombreux joueurs. Reste ensuite à convaincre lesdits joueurs de se glisser dans la peau de naïades en bikini pour jouer au volley-ball sur une plage. À qui s'adresse DOAX ? On peut certes passer son temps à reluquer la plastique des donzelles, la bave au coin des lèvres, en leur faisant porter des maillots de bain plus improbables les uns que les autres, en usant et abusant du zoom mis à disposition à cet effet. Bon, ok, ça fait plaisir, mais après on fait quoi ?

Sur une plage abandonnée

Dans un premier temps, on essaie de trouver une partenaire de jeu. Chose qui n'est pas aussi aisée qu'il y paraît puisque les demoiselles sont plutôt vénales et elles n'accepteront de jouer avec vous qu'après avoir reçu des petits cadeaux de votre part. Il vous faut donc de l'argent. DOAX, ou comment mettre à jour la psychologie des filles... Certaines n'hésiteront pas à balancer vos présents aux orties. Chaque fille est sensible à un genre de cadeau, à une couleur ou à certains aliments. Pour gagner de l'argent rapidement, et histoire d'égayer vos soirées en solitaire, vous pouvez aller flamber au casino de l'île. Machines à sous, roulette, black-jack, poker sont là pour remplir ou vider vos poches. Les règles de ces jeux sont un peu bouleversées, et il y a même de la triche dans l'air ! Les journées s'égrènent ainsi, entre bronzette sur la plage et acheter l'amitié d'une donzelle pour qu'elle accepte de faire équipe avec vous. Un autre moyen sympa de gagner quelques dollars consiste à se rendre au bord de la piscine pour sauter sur des coussins flottants en dosant la longueur de ses sauts, en pressant plus ou moins fort sur la touche correspondante. Une fois votre partenaire trouvée, il est temps de passer aux choses sérieuses. Les matchs de volley vous rapporteront pas mal d'argent si vous les gagnez, ce qui semble évident. En revanche, en cas de défaite, vous vous exposez à un abandon pur et simple de la part de votre partenaire qui ne supportera pas de faire équipe avec un looser de votre espèce. Les demoiselles de la plage sont assez caractérielles ! Quant au jeu de volley en lui-même, il ne s'agit évidemment pas d'une simulation dans le sens technique du terme mais d'un compromis entre simulation et arcade. Le jeu ne se déroule cependant pas de manière trop automatique et il est possible de réaliser quelques feintes. Un point n'est pas nécessairement marqué à la suite d'un puissant smash. Le plus important étant d'éviter de laisser à votre adversaire un trou sur la surface de votre terrain qui lui permettrait de marquer à coup sûr. Les victoires remportées permettent d'amasser un joli tas de billets, qu'il ne reste plus qu'à dépenser.



On peut passer le plus clair de son temps au casino pour tester les différentes machines à sous et occuper ses soirées.

Non mais quelle idiote je suis, j'ai tordu mes doigts en frappant sur ce gros ballon tout dur !



Money, money, money

Les filles peuvent faire du shopping dans le bazar de Zack, le roi des accessoires, ou dans un magasin de sport. Elles pourront ainsi acquérir ou offrir du vernis à ongles, des lunettes de soleil, des sandales ou bien des barrettes en forme de papillon. C'est trop mignon. Tout un attirail à rendre Barbie verte de jalousie. La gamme de maillots de bain a été pensée pour satisfaire les plus exigeantes, et c'est une succession de bouts de tissus bariolés qui s'étale devant nos yeux. On peut dès lors se prendre pour le souverain d'un harem virtuel qui prend plaisir à habiller ses poupées, les nourrir, les couvrir de cadeaux et les regarder évoluer dans un décor de rêve. J'en viendrais presque à oublier de souligner la qualité des graphismes. Pas la peine de s'attarder sur les parfaites mensurations des



fiche technique

Éditeur	Microsoft Games Studios
Développeur	Team Ninja
Genre	Simulation de vacances
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nbre de maillots	+ de 300
Spécial	-
Existe sur	Rien d'autre

demoiselles qu'il a été possible d'admirer un bon moment avant la sortie du jeu. Nos adorables nymphettes semblent avoir bien assimilé l'art d'aguicher le mâle en rut. Elles n'hésitent pas à revêtir des maillots aux couleurs pimpantes en adéquation avec les environnements de l'île. Le soleil, la plage, la mer bordée d'une végétation chatoyante, tous les éléments sont réunis pour nous bercer d'une douce illusion. La question qui se pose maintenant est de savoir si DOAX mérite que l'on investisse près de 60 euros pour se croire en vacances. Surtout que l'on ne bénéficie pas d'une entière liberté de décision puisque le temps s'écoule de journée en journée, et il n'est pas possible de l'allonger et de jouer autant de matchs que l'on souhaiterait par exemple, le jeu étant très scripté. La réponse se doit d'être nuancée puisque certains prendront sans doute leur pied à mater des corps dénudés onduler sous leurs prunelles ébahies. Les autres joueurs à la recherche d'un titre hybride pourraient passer un moment agréable, quoique court. Il est nécessaire d'enchaîner plusieurs parties pour réussir à obtenir les maillots de bain les plus chers. DOAX pourrait presque plaire aux filles fatiguées de jouer avec leur poupée. Difficile de trouver à qui s'adresse ce jeu qui représente à mes yeux une simulation de vacances au bord d'une plage peuplée de poupées Barbie délurées et aguicheuses qu'il est possible de diriger à sa façon. Le seul challenge étant de gagner le plus de matchs possible et d'acheter les maillots au tarif le plus élevé. Un grand moment vidéoludique !

Karine

Le jeu se déroule en sept points avec des feintes sympas à réaliser. Les actions restent quand même basiques.



Comment occuper ses journées ? Et si j'allais voir ma copine Ayache pour lui proposer de bronzer près de la piscine ?

Ouh, quelle maladroite ! J'ai tordu mes doigts de pied !



Un replay après chaque coup permet de visualiser des scènes sous un angle intéressant.

Le titre de Tecmo nous fait goûter avant l'heure aux joies des vacances d'été sur une île paradisiaque

Notes

16 Technique — De la 3D performante qui met bien en valeur les parfaites mensurations des demoiselles, avec un gameplay instinctif.

16 Esthétique — Des environnements très colorés qui déclinent le triptyque soleil, mer et plage sur une île paradisiaque.

15 Animation — Un œil méticuleux ne manquera pas de remarquer de légers bugs sur les modèles 3D des filles.

15 Maniabilité — Il n'y a pas grand-chose à faire en dehors des matchs qui se déroulent en arcade semi-automatique.

14 Sons — Des mélodies « estivales ». Il est également possible de piocher dans sa collection personnelle de CD.

12 Durée de vie — À part mater les filles avec différents maillots, le challenge n'est pas des plus intenses.

+ Plus — Les mini-jeux. La plastique des filles. Les graphismes.

– Moins — Intérêt limité. Ultra-scripté.

Note d'intérêt



Amateurs de volley-ball



A(mateurs) de filles

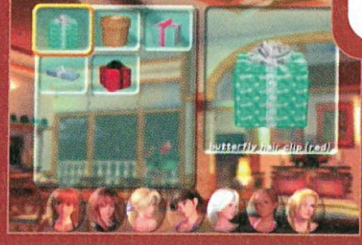
Plus loin...

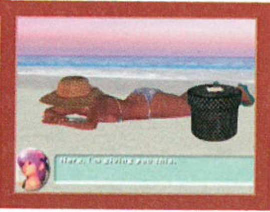
Malgré une campagne de publicité digne de celle d'une élection, les ventes de DOAX n'ont pas atteint des sommets du côté de l'archipel nippon par rapport aux chiffres que peut atteindre un titre PS2. Il faut quand même préciser qu'un possesseur de Xbox sur trois s'est procuré DOAX, ce qui reste très honnête pour un jeu Xbox !

Comment courtiser les filles ?

Avant de pouvoir débuter un match, il est nécessaire de trouver une partenaire de jeu. Si vous vous pointez les mains vides et la bouche en cœur, vous vous exposez à un refus carabiné. Amusez-vous près de la piscine à sauter sur les coussins gonflables avant de vous rendre à la boutique d'accessoires de Zack, une véritable caverne d'Ali Baba. Attention à ne pas froisser les susceptibilités car certaines filles sont plus sensibles que d'autres à des couleurs ou à des objets. À vous de trouver les cadeaux qui leur correspondent !







L'avis de Karine

On trouve quand même sur le Net des mecs assez frappés pour expliquer qu'en zoomant sur un endroit précis de l'anatomie d'une fille, lorsqu'elle revêt un maillot spécifique transparent, vos yeux pourront voir des étoiles. C'est avec des réactions comme celles-ci que l'on se dit que DOAX devrait trouver quelques acquéreurs, malgré la pauvreté du titre.

L'avis de Greg

Si l'on est fan de sport, ce n'est pas vraiment la peine de perdre son temps sur ce titre incroyablement novateur mais aussi incroyablement pénible pour celui qui n'apprécie pas tellement les jeux d'aventure japonais. Pour les amateurs et les « mateurs », en revanche, c'est l'occasion de profiter de l'un des plus beaux titres de la Xbox...



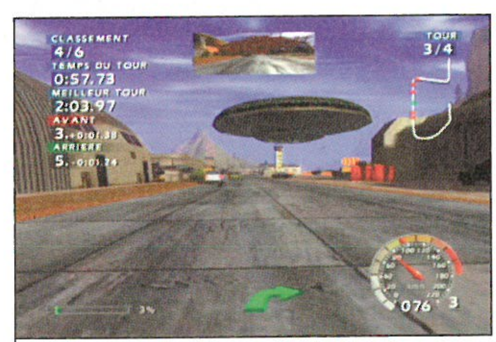
Machine **Xbox** Genre **Course**



World Racing

Au volant de votre Benz, Benz, Benz, vous êtes plutôt du genre agressif, courtois, prudent ou expert en trajectoires idéales ? Quel que soit votre art, l'aiguille devra être souvent à la limite du rouge si vous espérez parvenir à vos fins.

Les jeux de course et de caisses, j'peux vous dire que j'en teste un paquet chaque année. Comme dans chaque catégorie, il y a du bon comme du moins bon et les agréables surprises sont assez rares. Pourtant, sur Xbox, les jeux de bagnoles sont plutôt réussis, à l'image de Project Gotham Racing, Rallisport Challenge ou encore dernièrement Racing Evoluzione. Ces trois titres, bien que présentant chacun leur lot de faiblesses, restent des « jeux référence ». Annoncée depuis plusieurs mois, les développeurs de Synetic ont fini de plancher sur cette nouvelle simulation de voitures. Initialement prévue sous le nom de code Mercedes-Benz, la célèbre marque allemande a, semble-t-il, effectué un virage à 180° puisqu'elle n'apparaît désormais plus dans le titre. En revanche, le contenu de World Racing n'a pas bougé d'un iota puisqu'il ne propose que des modèles Mercedes-Benz appartenant à la société Daimler Chrysler. Mais alors, y aurait-il anguille sous roche, pierre sous pneu ou c... dans le potage ? La réponse en quelques lignes et en images.



Certaines animations sont dignes d'Independence Day.

fiche technique

Éditeur	TDK Mediactive
Développeur	Synetic (Allemagne)
Genre	Course
Nbre de joueurs	1 à 4
Niveaux de difficulté	Paramétrable
Difficulté	Moyenne / Difficile
Continues	Sauvegardes
Nbre de régions	7
Spécial	/
Existe sur	À venir sur PS2, GC, PC

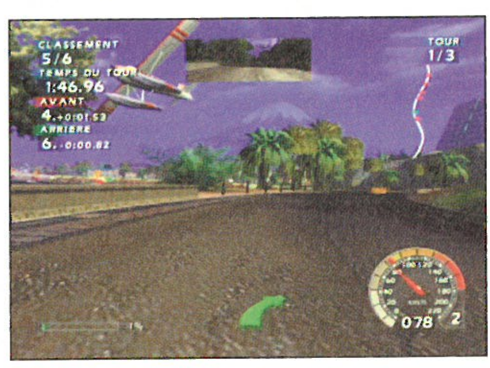
L'homme à tout faire

Avant de vous élancer sur les routes des différents environnements répartis aux quatre coins de la planète, les modes de jeu (Championnat, Saison, Carrière ou Multijoueur) vous permettront de paramétrer certains facteurs. En effet, le degré d'arcade et de simulation est paramétrable à volonté et peut être soit équilibré, soit, à l'inverse, varier de 0 à 100 % dans les deux cas. Un aspect non négligeable du jeu qui devrait normalement convenir à l'ensemble des joueurs, d'autant que les aides au pilotage pourront être désactivées. Malgré ces différents modes, le but ultime de World Racing est de devenir le meilleur pilote essayeur de Mercedes-Benz. Pour atteindre cet objectif ambitieux, il faudra que vous fassiez vos preuves sur les nombreux circuits qui vous attendent au tournant et savoir maîtriser l'ensemble des véhicules de la marque. Ce ne sont pas moins de 109 bolides de la gamme d'hier et d'aujourd'hui (Class A à S, prototypes et anciens modèles mythiques) qui seront disponibles au fur et à mesure de vos performances. L'ensemble de ces caisses est fidèlement modélisé avec plus de 15 000 polygones chacune et dont les modèles physiques s'avèrent plutôt réalistes grâce aux véritables données du constructeur. Ainsi, en débutant comme jeune recrue, les courses et les 48 missions qui vous seront confiées (ralliement d'un point sans carte, livraison de voiture... en bon état, essais de véhicules...) pourront faire de vous Monsieur N°1. Graphiquement, World Racing nous met une belle claque visuelle, même si quelques décors manquent de profondeur. Que ce soit dans les Alpes, le Nevada, au Mexique, en Australie, en milieu urbain ou dans le centre de test, les graphismes sont ultra-



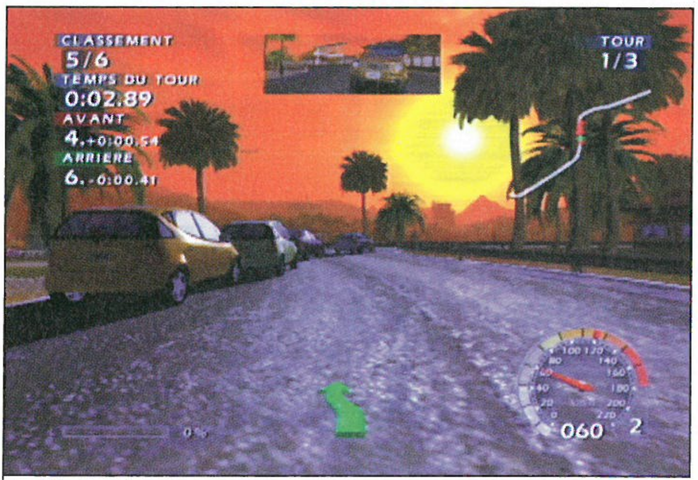
Des dénivelés qui peuvent atteindre plus de 400 mètres !

Tous les modèles bénéficient d'une très belle modélisation.









Si vous abusez des raccourcis, votre caisse finira par perdre de précieuses secondes.

Une vue cockpit mal realisée et sans la moindre fluidité.

détaillés et ne sont pas sans rappeler ceux de Racing Evoluzione. Avec des effets de lens flare, du bump mapping à gogo et de nombreuses textures, ce titre n'a rien à envier à ses concurrents directs.

L'affaire se complique

Du point de vue technique, World Racing pèche malheureusement sur de nombreux points, à commencer par la qualité de son moteur 3D. On nous promettait un moteur révolutionnaire capable de générer des circuits immenses s'étendant sur des kilomètres. Eh bien c'est vrai ! Le hic, c'est que ces tracés sont bourrés de ralentissements qui finissent par nous détruire la rétine à petit feu. Côté conduite, là encore, on espérait beaucoup plus de ce titre. Même avec des bagnoles compétitives, la plupart des modèles sont poussifs et la sensation de vitesse n'est absolument pas au rendez-vous. Seule la vue intérieure procure un meilleur rendu. Les accros de la vue cockpit changeront tout de suite de caméra tant les animations font pitié, et encore, je suis gentil. De ce fait, le gameplay en surprendra plus d'un et de nombreux joueurs seront rebutés par cette approche fastidieuse du pilotage. Plusieurs heures de pratique « intensive » seront donc nécessaires avant de prendre en main ces nombreux modèles, d'autant que certains paramètres devront être pris en compte tout au long de votre carrière. En fonction de votre style de conduite, des points vous seront accordés sur la base de 6 critères (classement, expérience, performance, compétence, discipline et fair-play) qui influeront directement sur la suite de la compétition. Cette touche de réalisme vous permettra ainsi de débloquer l'ensemble des véhicules et les 117 circuits, assez longs pour la plupart. Au final, World Racing est un titre qui aurait bien pu créer la surprise si ces nombreux points noirs énoncés avaient été contournés, tout comme la mauvaise qualité du niveau sonore. Alors que les bruitages du moteur sont tout juste corrects, les musiques sont crispantes au possible. Enfin, l'intelligence artificielle, elle aussi paramétrable, n'est pas à la hauteur des graphismes. La trajectoire des concurrents est souvent scriptée et ces derniers n'hésiteront pas à vouloir forcer le passage même si votre caisse se trouve en travers de la route. Désormais, vous voilà prévenu. Ne vous attendez donc pas à vivre des moments intenses avec ce titre qui ne surpasse absolument pas Racing Evoluzione et qui attirera surtout l'attention des aficionados d'une des plus grandes marques automobiles.

Mister Brown

Personnalisation

Grâce à un système de marquage, les circuits et les véhicules de vos rêves pourront être débloqués plus rapidement. Ainsi, en passant par l'interface (surchargée), l'option « favoris » va vous permettre de personnaliser la liste de tous les objets de votre convoitise.



Notes


12 Technique
La qualité médiocre du moteur 3D affiche de nombreux ralentissements parfois insupportables pour les mirettes.


18 Esthétique
Des environnements de toute beauté qui ne sont pas sans rappeler ceux de Racing Evoluzione.


13 Animation
Le manque de sensations de vitesse ne permet pas de s'éclater, même avec les grosses cylindrées.


14 Maniabilité
Avec un gameplay difficile à appréhender, la conduite en rebutera plus d'un.


11 Sons
Des musiques pas vraiment adaptées à l'ambiance du jeu et des bruitages peu convaincants.


16 Durée de vie
Comme souvent dans les jeux de caisses, la bonne durée de vie remonte un peu le niveau.

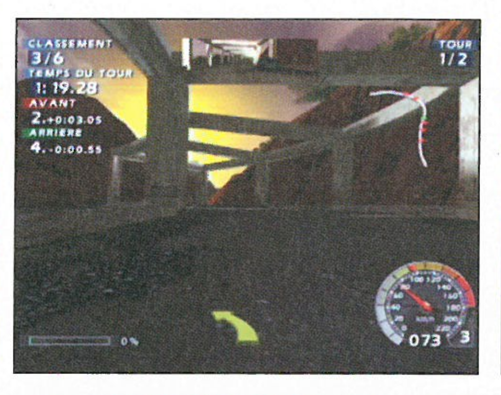
Plus
Les environnements détaillés. Bonne durée de vie.

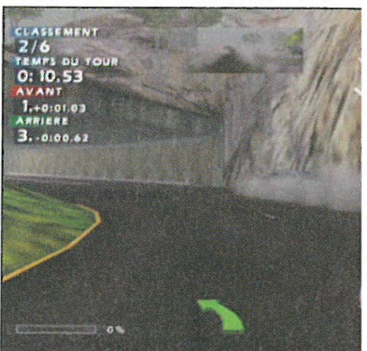
Moins
De trop nombreux ralentissements. La sensation de vitesse.

6/10 Note d'intérêt

Plus loin...

L'équipe de développement Synetic est à l'origine de Mercedes-Benz Racing Truck sur PC. Un titre assez bien réalisé aux modèles physiques réalistes, d'après les ptizètres de Joystick. Enfin moi, c'que j'en dis, c'est que je ne peux pas confirmer, j'ai pas le permis PL !





L'avis de Mister Brown

Malgré une assez bonne réalisation et des graphismes somptueux, World Racing déçoit par de trop nombreux points négatifs : manque de pêche, ralentissements à la pelle, I.A. médiocre et bande-son énervante. Un titre qui aurait sûrement mérité quelques mois de travail supplémentaires. Trop de faiblesses à mon goût !

L'avis de Trazom

La Xbox est décidément friande des jeux de caisses de ce genre. C'est-à-dire mi-arcade et mi-simu et qui offre des sensations inattendues. Une bonne impression de vitesse, un gameplay plutôt riche, un modèle physique réussi, des décors et des caisses bien foutus. Bref, de quoi passer de très bons moments !

Machines **PlayStation 2 et Xbox** Genre **Gestion de parc**

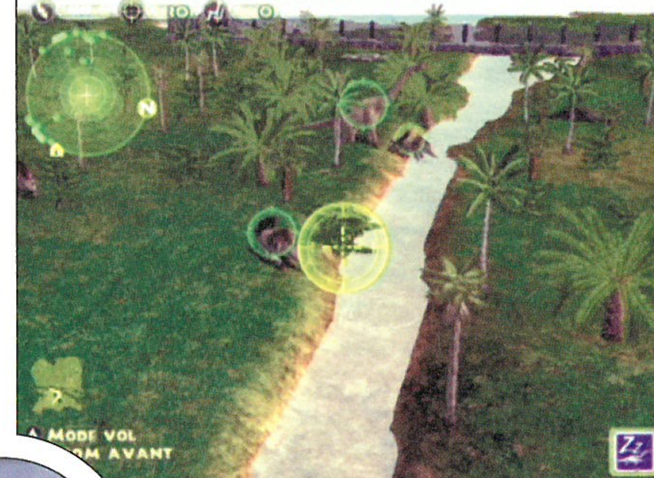




Jurassic Park Opération Genesis

Petit, vous rêviez de devenir vétérinaire, pilote d'hélicoptère, scientifique, vendeur de frites ou balayeur ? Alors ce titre est fait pour vous et va exaucer tous vos vœux. Si vous êtes encore indécis, Jurassic Park Opération Genesis va faire office de conseiller d'orientation.

Bien malin celui qui peut, à l'heure actuelle, avancer une certitude quant à la disparition des dinosaures. À l'instar du Big Bang, ce mystère est encore inexpliqué et le restera sûrement « ad vitam æternam ». Pourtant, les scientifiques du monde entier se penchent sur la question et donnent chacun leur propre version des faits. Il existe cependant un homme qui, à l'inverse des autres spécialistes, ne cherche pas à trouver l'explication mais le moyen de recréer ces monstres sacrés d'antan. Comme dans le long métrage de Steven Spielberg, le Dr John Hammond vient de prendre possession d'une île sur laquelle il va construire Jurassic Park, et souhaite prouver, grâce à une formidable avance technologique, que les périodes du crétacé et du jurassique ne sont pas si éloignées. Avec l'aide d'une équipe bien rodée de chercheurs et de paléontologues, ces créatures terrifiantes du passé vont, comme le mythique Phoenix, renaître de leurs cendres. Mais comment vont-ils s'y prendre, me direz-vous ? Grâce à « la barre de faire » à tout faire de l'interface !



L'hélico est le moyen le plus rapide pour soigner les animaux malades ou calmer les enragés.



La confiance du public quant à votre système de sécurité passe par la construction d'un abri.

« Mais c'est sipeeeeeeer... »

Si Theme Park World vous offrait la possibilité de créer votre propre parc d'attractions, JPOG en reprend le principe mais avec des animations bien vivantes. En effet, après avoir construit différents enclos, pensé au système de sécurité, placé des tourelles d'observation..., il faudra mettre en marche des couveuses, si tant est que vos chercheurs aient découvert fossiles et ambre, pour créer vos premiers dinosaures. Après quoi, le parc pourra être inauguré pour montrer aux yeux de tous que ces créatures existent réellement. Mais en bon gestionnaire, il ne faudra pas oublier toutes les commodités nécessaires au bon accueil du public pour que chaque visiteur claque un maximum de blé pour rentabiliser, entretenir, renouveler régulièrement vos installations (toilettes, restaurants...) et pouvoir payer « grassement » vos employés au lance-pierre. Mais la tâche ne sera pas aussi facile qu'elle n'y paraît. Certains dinosaures comme le redoutable T-Rex pourraient bien vous fausser compagnie et faire leur marché parmi les curieux venus en masse. Plusieurs « armées » de Rangers devront donc être sur le qui-vive pour parer à toute situation délicate, vacciner vos bestioles... Bref, vos talents de gestionnaire seront mis à l'épreuve dans ce titre qui remplit son contrat, bien que n'étant pas exempt de tout reproche. Si, techniquement, le moteur 3D permet d'afficher d'innombrables éléments en même temps, quelques grosses chutes de frame-rate sont à déplorer. Graphiquement, JPOG s'en sort haut la main avec des conditions climatiques changeantes et des animations très réussies. Seule l'interface très complète, voire trop, vous demandera un temps d'adaptation non négligeable pour appréhender chaque menu et répondre rapidement aux exigences de votre parc.

Mister Brown

fiche technique

Editeur	Vivendi Universal Games
Développeur	Blue Tongue Software (Australie)
Genre	Gestion de parc
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nbre de missions	12
Spécial	2 modes
Existe sur	PC

Notes

15 Technique Malgré quelques ralentissements, le moteur 3D permet d'afficher des centaines d'éléments à la fois.

16 Esthétique Chaque espèce est criante de vérité : on se surprend à regarder de près le comportement de ces géants d'antan.

13 Animation Attractions, dinosaures, visiteurs... tout le monde trouve sa place et bouge à merveille.

12 Maniabilité Le point faible du jeu, avec une interface « surchargée » qui demande plusieurs heures avant d'être maîtrisée.

9 Sons Des commentaires répétitifs et quelques bribes de phrases en guise de fond sonore.

18 Durée de vie Comme tous les jeux de ce genre, la durée de vie est gigantesque, voire illimitée.



Plus La durée de vie. La réalisation.



Moins Le mode Mission. Quelques gros ralentissements.



6/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Sans s'étendre sur le second mode, sachez que 12 missions action sont disponibles pour varier les « plaisirs ». Ces dernières, mal réalisées, n'ont qu'un intérêt très limité. N'allez donc pas croire que ce mode est un Dino Crisis-like !

L'avis de Mister Brown

Bien que ne renouvelant pas le genre, JPOG reste un titre bien réalisé à la durée de vie incroyable. Tous les paléontologues gestionnaires en herbe vont enfin pouvoir s'adonner à leur passion favorite. Ce titre fait honneur à sa catégorie et joue la carte de la diversité. Malgré quelques défauts, on n'en demandait pas autant !

L'avis d'Angel

JPOG n'a rien de révolutionnaire certes, mais il faut avouer que l'on se marre bien à diriger son propre zoo de bestioles disparues. En termes de gestion, le titre n'a rien à envier à Theme Park. Les possibilités sont ultra-élevées et la durée de vie impressionnante. Techniquement, mis à part quelques « ramouilles », il n'y a rien à redire. Ça fait plaisir !

Machine PlayStation 2 Genre Baston



Guilty Gear X2



La suite de Guilty Gear débarque dans nos pacifiques chaumières. Quel plaisir de ne pas goûter à un énième titre Capcom en guise de réjouissances « bastoniques » 2D !

Notes

Technique 
La meilleure 2D jamais faite sur console !

Esthétique 
Le design est très manga, à la fois classieux et kitsch !

Animation 19
C'est du niveau d'un dessin animé ! Et ça ne rame jamais à l'écran en plus...

Maniabilité 18
C'est ultra-maniable ! Toutes les attaques sortent avec beaucoup d'aisance.

Sons 17
Très pêchus, les musiques et les bruitages illustrent parfaitement les propos du jeu.

Durée de vie 13
Toujours le même problème inhérent aux jeux de baston : à deux, c'est le kif, seul, on a tendance à s'ennuyer !





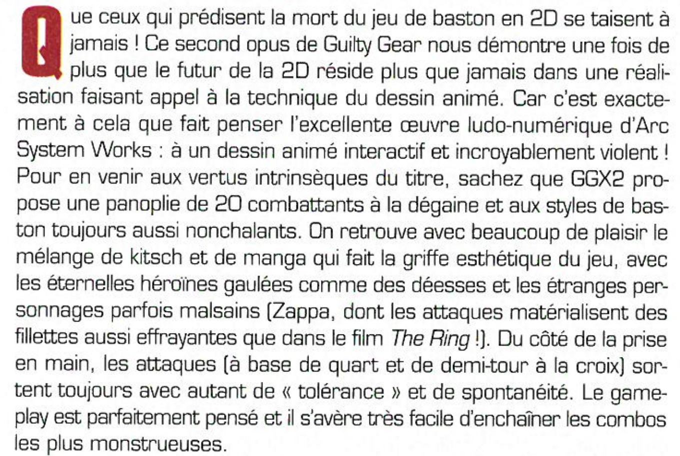

Plus +
Une réalisation démente.
Un système de combat spectaculaire.
6 persos inédits en sus !

Moins –
Seulement 20 persos...



Note d'intérêt 8/10

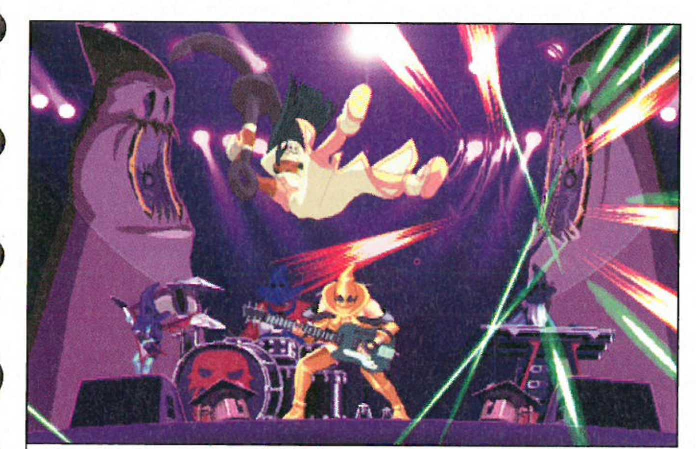
Que ceux qui prédisent la mort du jeu de baston en 2D se taisent à jamais ! Ce second opus de Guilty Gear nous démontre une fois de plus que le futur de la 2D réside plus que jamais dans une réalisation faisant appel à la technique du dessin animé. Car c'est exactement à cela que fait penser l'excellente œuvre ludo-numérique d'Arc System Works : à un dessin animé interactif et incroyablement violent ! Pour en venir aux vertus intrinsèques du titre, sachez que GGX2 propose une panoplie de 20 combattants à la dégaine et aux styles de baston toujours aussi nonchalants. On retrouve avec beaucoup de plaisir le mélange de kitsch et de manga qui fait la griffe esthétique du jeu, avec les éternelles héroïnes gaulées comme des déesses et les étranges personnages parfois malsains (Zappa, dont les attaques matérialisent des fillettes aussi effrayantes que dans le film *The Ring* !). Du côté de la prise en main, les attaques (à base de quart et de demi-tour à la croix) sortent toujours avec autant de « tolérance » et de spontanéité. Le gameplay est parfaitement pensé et il s'avère très facile d'enchaîner les combos les plus monstrueuses.

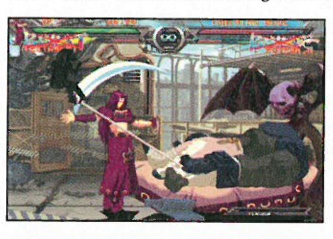


Un système de combat génial !

Guilty Gear X2 repousse encore plus loin les contrées de l'extravagance avec son système de double jauge. L'interface présente des barres de « burst » et de tension qui se remplissent lors des joutes, lorsque vous encaissez ou infligez des coups. Une fois les jauges au maximum, il est possible de balancer des attaques suprêmes en bénéficiant de deux modes hétéroclites : l'Overdrive ou l'Instant Kill. Le premier vous permet d'exécuter tout simplement des furies qui ravagent l'écran, à la manière d'un habituel soft de baston à la Street Fighter, tandis que le second vous offre ni plus ni moins la méthode la plus radicale pour terrasser votre adversaire d'une unique attaque ! Pour cela, il suffit de presser sur les 4 boutons du paddle pour basculer dans le mode Instant Kill et d'effectuer deux quarts de tour à la manette en validant sur le bouton ◎ pour envoyer la sauce tartare : le résultat à l'écran est à l'image de l'efficacité du coup, c'est-à-dire sensationnel ! Des mini-animations vous dévoilent diverses situations délirantes selon le perso que vous utilisez : votre ennemi est expédié dans l'espace et s'écrase comme un vulgaire piquet sur le sol lunaire, Ino fait de la guitare et des amplis géants s'occupent de molester sa pauvre victime... Bref, on sent que les programmeurs se sont complètement lâchés sur le jeu en termes de créativité ! De plus, la qualité de la réalisation demeure extraordinaire (animations ultra-fluides et détaillées !) et le plaisir ludique à son apogée ! Vous l'aurez compris, GGX2 est digne de figurer au panthéon des titres de baston 2D de la PlayStation 2 !

Kendy


Votre adversaire valdingue entre deux amplis !







Plus loin...

…erminant plusieurs fois le …de Story ou Arcade, vous …loquerez des illustrations …os héros dans le Gallery …de. Il est possible de zoo…r sur une image avec R1 …1 et d'effectuer des rota…s avec R2 et L2.

fiche technique

Éditeur	Sammy Studios
Développeur	Arc System Works
Genre	Baston
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	6
Difficulté	Moyenne
Continues	Infinis
Nbre de persos	20
Spécial	-
Existe sur	Borne d'arcade

L'avis de Kendy

Guilty Gear X2 est ce qui se fait de mieux en matière de réalisation 2D sur console. En plus d'être divinement beau, il dispose d'un gameplay redoutable et d'un système de combat original. Capcom tient enfin un concurrent sérieux dans le créneau fermé des développeurs de jeux de baston en 2D. Vive Arc System !

L'avis de Greg

Dans la version francaise du précédent volet, on se prenait le 50 Hz dans la gueule, et en plus il manquait deux persos. Là, c'est le pied total avec plein de combattants originaux, stupides et en 2D. Les combats super dynamiques de GGXX rythmeront donc les soirées des joueurs de bon goût...

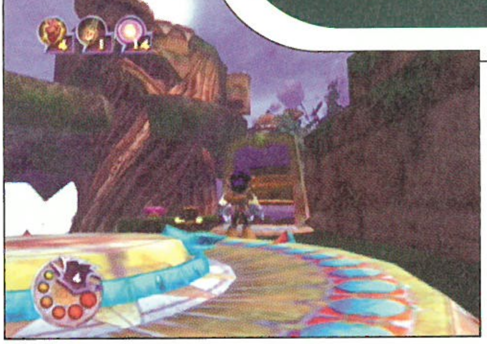
Machines **Xbox et PS2** Genre **Plate-forme/Action**



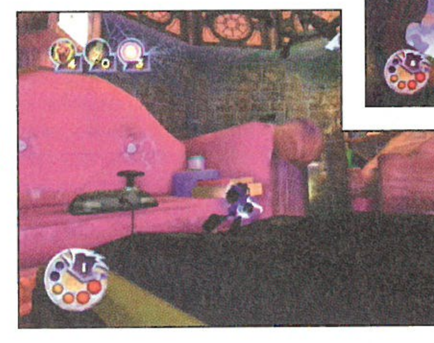


Vexx

Alors que les jeux de plate-forme sont en pleine mutation, Vexx nous ressert une formule depuis longtemps éculée, comme si le temps s'était arrêté à Super Mario 64. Le titre d'Acclaim reste un ton au-dessous des productions actuelles.



Modifier l'heure de la journée n'apporte pas de réel challenge mais permet de découvrir un passage secret ou des ennemis légèrement différents.



Les environnements sont variés mais pas franchement cohérents. Vexx n'arrive pas à se créer un univers attachant.

Pour un bon petit jeu de plate-forme, prenez un héros de taille réduite et attachant, lâchez-le au milieu d'un univers frétillant peuplé de personnages drôles, et imposez-lui des épreuves dynamiques saupoudrées d'un zeste de réflexion. S'imprégner d'une atmosphère et s'attacher à une histoire, un personnage, c'est juste ce que l'on a toujours aimé faire. Vexx avait pourtant revêtu ses plus beaux apparats pour nous séduire. Sauf que notre bonhomme s'est laissé étouffer par excès de convoitise. À trop vouloir s'inspirer d'icônes telles que Rayman ou Mario, il perd toute crédibilité.



Une sauce indigeste

Le problème avec Vexx, c'est cette impression de déjà-vu, comme si la plate-forme n'avait pas évolué depuis Super Mario 64, auquel le titre d'Acclaim emprunte énormément, le charisme en moins. Il faut avouer que ledit héros voudrait jouer les « bad boys » avec ses griffes acérées et ses rouflaquettes, mais réussit juste à effrayer un moineau. Sa coiffure semble s'inspirer de créatures mangas et ses attaques sont réalisées avec force effets pour tenter de donner de l'ampleur au personnage. Au final, on se retrouve avec un mini-héros hybride et pas attachant pour un sou. Vexx ne collecte pas des étoiles mais des cœurs qui matérialisent les âmes de ses pairs. Son peuple est exploité par le vilain du coin baptisé Dark Yabu. Avant de pouvoir l'affronter pour récupérer l'âme torturée de son grand-père, Vexx va être contraint, et nous aussi par la même occasion, de parcourir 9 mondes. Plus le temps passe et plus on se demande ce qui nous pousse à continuer l'aventure. Aucun challenge, un scénario plat et le dynamisme au point mort font de ce titre une mixture plutôt indigeste. La progression reste linéaire malgré la présence de mécanismes et d'obstacles divers. On passe son temps à frapper ses attaquants, escalader des parois, nager et récolter les cœurs des âmes perdues sans véritable entrain. L'action se répète d'un niveau à un autre, tout comme les affrontements contre les boss, avec comme clou du spectacle une absence de checkpoints, ce qui oblige à recommencer le niveau lorsque le nombre de vie est écoulé. La présence de mini-jeux ne réussit pas à rehausser un encéphalogramme désespérément plat. Les actions demandent beaucoup trop de précision pour un jeu de plate-forme, si bien que l'on se retrouve fréquemment à dégringoler d'une colline et à parcourir à nouveau tout un périple pour un saut manqué. Les caméras, super lourdes, doivent être orientées manuellement, exercice qui casse le rythme de la progression.

Karine

fiche technique

Éditeur	Acclaim
Développeur	Acclaim Studios Austin
Genre	Plate-forme/action
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Facile
Continues	Sauvegardes
Nbre de mondes	9
Spécial	-
Existe sur	GC et bientôt sur GBA

Notes

12 Technique
On sent que toute l'attention s'est portée sur le personnage principal au détriment du reste, comme l'I.A.



15 Esthétique
Les niveaux sont variés et colorés mais vides et froids, avec des classiques comme la glace, le désert et la verdure.



14 Animation
Une modélisation des lieux assez carrée et des animations qui tournent en boucle.

13 Maniabilité
Actions réglées au millimètre qui ne tolèrent pas le moindre faux pas. Il faut souvent ajuster la caméra.



15 Sons
Une mélodie discrète en harmonie avec les actions et des bruitages convaincants.

12 Durée de vie
Les épreuves à répétition combinées à un parcours millimétré ne font que rallonger un jeu à l'intérêt limité.



Plus
Animation du héros.
Les mini-jeux.



Moins
Manque d'originalité.
Niveaux répétitifs.
Actions millimétrées.



5/10 Note d'intérêt

Plus loin...

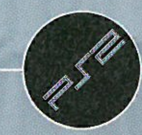
Une version GBA en préparation devrait sortir avant l'été 2003. Elle devrait être « interdite aux moins de 12 ans ». On se demande encore ce qui pourrait choquer un pré-ado dans Vexx. L'absence d'armes peut-être ...

L'avis de Karine

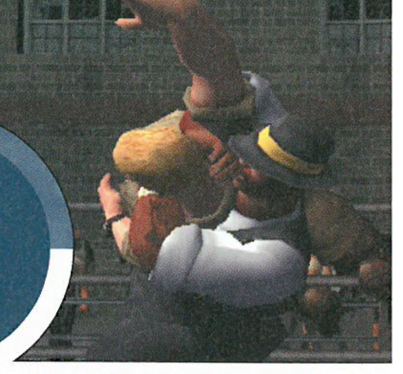
Vexx souffre du syndrome du jeu « vieux avant l'heure ». À peine sorti et déjà dépassé, le titre d'Acclaim s'inspire de titres prestigieux mais ne parvient pas à se forger une identité. Préférez-lui définitivement Rayman 3 !

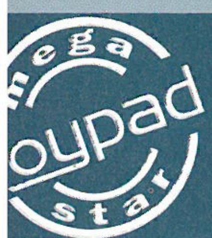
L'avis de Chris

Voilà typiquement le genre de jeu qui m'irrite. Vexx, c'est un peu l'anti-Rayman. Là où le jeu d'Ubi fait tout pour accompagner le joueur et ne pas l'énerver pour rien, Vexx joue la carte du saut millimétré et du non droit à l'erreur. Au final, on s'y essaie donc les doigts crispés, un rictus mauvais au coin des lèvres. Et on ne s'amuse guère...



Def Jam Vendetta





Avec Def Jam Vendetta, EA Sports Big prouve, contre toute attente, qu'une simulation de catch peut être passionnante à jouer. Oui, mes frères, de nos jours, les miracles ça existe encore ! Amen.

Notes

Technique 16
Des mouvements fluides, pas de ralentissement et des effets de mise en scène sympas.

Esthétique 16
Le character-design est vraiment sympa. Les rings, eux, sont plus quelconques. Belles cinématiques.

Animation 18
L'aspect technique est très impressionnant. Les animations sont variées et s'enchaînent naturellement.

Maniabilité 19
Le système de combat est vraiment étudié et les timings sont précis. Un régal.

Sons 17
Une B.O. 100 % rap et des bruitages qui font froid dans le dos. Craaaac !

Durée de vie 15
Le mode solo est assez long mais peut lasser. Mieux vaut jouer à deux ou quatre.

Plus +
Un gameplay riche.
Des timings précis.
Fun !

Moins –
Faut aimer le catch.
Mode solo un peu lassant.
Faut aimer le rap !

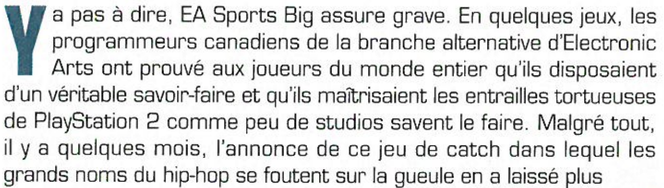
Note d'intérêt 8/10



Plus loin...

t rappel, le développement Def Jam Vendetta a été fié à deux équipes diffé- es, à savoir AKI Corporation, i l'on doit le fameux WWF Mercy sur N64, et aux grammeurs de NBA Street. duo de choc, apparemment.

Y a pas à dire, EA Sports Big assure grave. En quelques jeux, les programmeurs canadiens de la branche alternative d'Electronic Arts ont prouvé aux joueurs du monde entier qu'ils disposaient d'un véritable savoir-faire et qu'ils maîtrisaient les entrailles tortueuses de PlayStation 2 comme peu de studios savent le faire. Malgré tout, il y a quelques mois, l'annonce de ce jeu de catch dans lequel les grands noms du hip-hop se foutent sur la gueule en a laissé plus d'un dubitatif... Mais une nouvelle fois, c'était sous-estimer le talent des développeurs. EA Sports Big a en effet réussi un pari insensé : donner naissance à une simulation de catch fédératrice, c'est-à-dire à la fois maniable, agréable à regarder, fun et surtout intéressante à jouer. Alors que la majorité des titres du genre proposent une prise en main poussive à souhait.



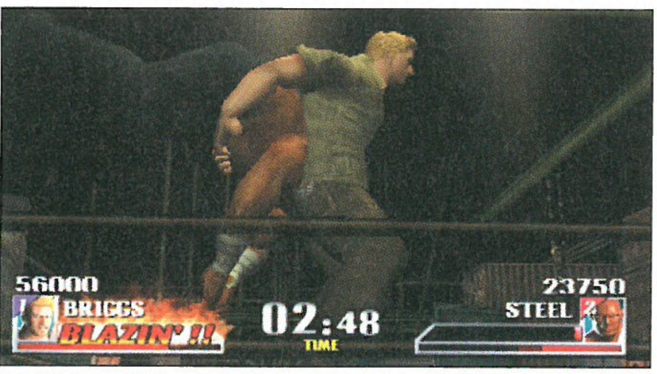


À quatre joueurs, le moteur 3D reste fluide.

Get in the ring, mother fu... !

Au-delà de la réalisation technique (nous y reviendrons un peu plus loin), la grande réussite de Def Jam Vendetta, c'est incontestablement son gameplay. En termes de feeling, on est ici beaucoup plus proche du jeu de baston classique que des habituelles simus de catch... en grande partie grâce à des timings d'une précision inattaquable qui font que les actions ne donnent jamais l'impression de se déclencher aléatoirement. Le joueur contrôle l'intégralité de ses coups sans avoir à marteler n'importe comment les touches du pad, et ça c'est carrément cool ! Facile d'accès, le gameplay recèle des petites subtilités qui permettent des retournements de situation véritablement spectaculaires. Une fois qu'on a capté qu'absolument tous les coups peuvent être contrés (chope, projection, prise d'élan, saut...), et ce quelle que soit la situation sur le ring (dans les cordes, au sol), les combats deviennent rapidement très techniques. Au risque d'en choquer certains, le travail en chope/contre-chope m'a franchement fait penser au système de combat de Tobal 2 ! De plus, la panoplie de coups est plutôt étendue pour un jeu de ce type. Entre les spéciales, les enchaînements de projection, le grappling et les coups contextuels, il y a largement de quoi varier les plaisirs ; il existe d'autre part plusieurs façons de mettre fin aux combats : en déclenchant les « finishing moves » au bon moment (pas évident), par immobilisation au centre du ring, ou en s'acharnant sur une partie du corps (cou, dos, bras, jambe) pour la briser. Bref, les développeurs ont pensé à tout. DJV est par ailleurs servi par une réalisation de haut vol : outre son character design réussi, les catcheurs bénéficient d'animations d'une fluidité étonnante qui rendent les combats très vivants. Si t'aimes le catch, c'est d'la bombe baby !

Willow



Les spéciales sont vraiment spectaculaires.



Si vous parvenez à briser un membre, c'est gagné !

fiche technique

Éditeur	EA Sports Big
Développeur	EA Canada
Genre	Jeu de catch
Nbre de joueurs	1 à 4
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nbre de combattants	40
Spécial	Compatible multi-tap
Existe sur	Rien d'autre

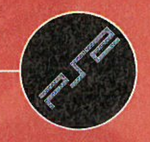
L'avis de Willow

EA Sports Big signe avec Def Jam Vendetta une excellente simulation de catch, à la fois fun, technique et parfaitement réalisée. Peu de reproches à formuler donc, si ce n'est que le mode solo peut devenir lassant et qu'il est préférable de jouer avec des potes. Une bonne surprise !

L'avis de Trazom

Il est évident que ce jeu de catch, pour garder son côté convivial et tripant, doit être joué à au moins deux joueurs. Dès lors, les combats sont vifs, bien animés, très techniques et super complets ! Même moi qui ne suis pas un amateur acharné du genre, j'ai pris mon pied ! Bravo EA Sports Big !

Machine **PlayStation 2** Genre **Action/Infiltration**



mega joypad star

Metal Gear Solid 2 Substance

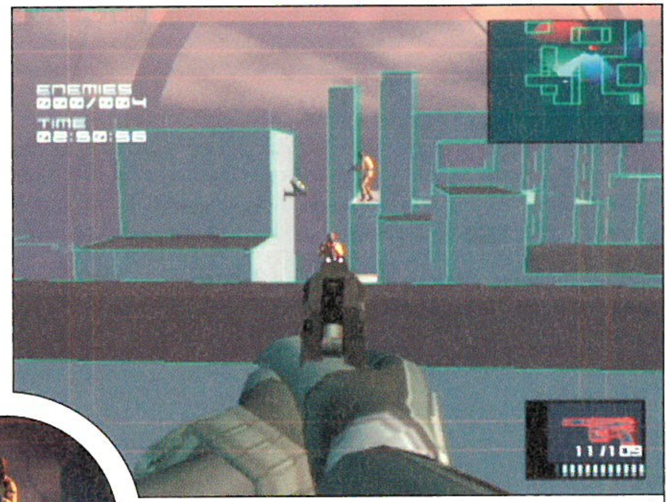
Depuis le 1er volet sur PSone, Metal Gear a fait des émules et l'élève Splinter Cell est en train de dépasser le maître. MGS 2 Substance n'a donc plus la saveur de Sons of Liberty et les nombreuses missions ne sont qu'un prétexte pour rentabiliser au maximum le chef-d'œuvre d'Hideo Kojima.

Sorti au mois de mars 2002, Metal Gear Solid 2 est l'un des plus gros succès de la PlayStation 2. L'excellent scénario de Sons of Liberty et ses multiples rebondissements, son moteur 3D qui n'affiche pas la moindre faiblesse, l'I.A. impressionnante et les différentes possibilités de terminer le jeu ont fait de cette suite une véritable réussite. Plus d'un an après, Solid Snake revient sur PS2 avec MGS 2 Substance et fait plutôt office de « add-on » que de jeu à part entière. En effet, si nous ne reviendrons pas sur le scénario maintes fois exposé, nous allons seulement nous pencher sur les nombreuses missions et les différents modes de jeu.

Du shoot à répétition

À l'instar de MGS Missions Spéciales, Substance propose essentiellement des missions VR (Virtual Reality), alternatives et les Snake Tales (scénarios plus ou moins longs). Les missions VR sont composées de 3 types d'exercice. À commencer par le Sneaking mode, dans lequel vous devrez éviter les patrouilles et les caméras de surveillance afin de rallier un point de la map. Les mêmes ruses que dans le scénario (cartons, magazines...) pourront être utilisées pour tromper la vigilance des gardes ou détourner leur attention. Le Weapon mode, lui, vous permettra de mettre vos talents de tireur d'élite à l'épreuve avec différentes armes (revolver, grenades, missiles, C4...). Dans ce mode, comme dans le First Person Shooter, les ennemis seront remplacés par des cibles fixes et mouvantes. Quel que soit le personnage incarné, ces missions sont malheureusement très répétitives, sans intérêt et n'ont pour but que de débloquer des bonus (nouveau mode, personnages supplémentaires...). En revanche, le mode Snake Tales se rapproche davantage de l'histoire initiale avec 5 mini-scénarios qui se dérouleront dans les mêmes environnements, à savoir le Big Shell. Enfin, les missions alternatives sont constituées de 100 missions qui vous permettront de remplir différents objectifs comme le désamorçage de bombes. Ce mode n'est pas non plus très passionnant mais permet seulement de rejouer des sections du jeu dans la peau d'un autre personnage. Mais c'est supeeeeeeeer ! Voilà, vous connaissez désormais l'essentiel de ce titre (identique à la version Xbox) qui intéressera en priorité les joueurs qui n'ont pas encore eu la chance de jouer à Sons of Liberty. Pour les autres, ce titre s'adresse avant tout aux collectionneurs ou à ceux qui voudraient éventuellement faire du skate sur le Big Shell avec Solid Snake (exclu PS2) ! Je vous ai tout de même gardé une petite surprise pour la fin. MGS 2 Substance sera vendu avec un DVD, document exclusif qui raconte de A à Z la production de ce titre. Réalisé de fort belle manière, on regrettera seulement qu'il soit entièrement en anglais.

Mister Brown



Les gardes et les caméras devront tous être neutralisés avant de terminer le niveau.

fiche technique

Éditeur	Konami
Développeur	Konami C.E.J. (Japon)
Genre	Action/Infiltration
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	5
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nbre de missions	À la pelle
Spécial	Les bonus
Existe sur	Xbox et PC

Notes

18 Technique — Contrairement à la version Xbox, aucun ralentissement n'est à déplorer et l'I.A est fabuleuse.

19 Esthétique — Des environnements magnifiquement retranscrits. C'est beau autant en intérieur qu'en extérieur.

17 Animation — Tous les personnages sont très bien animés. Quelques ralentissements incompréhensibles en mode VR.

17 Maniabilité — Une fois le panel d'actions maîtrisé, les commandes sortent « naturellement ».

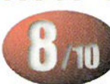
19 Sons — Une ambiance sonore excellente, des bruitages immersifs et une musique-culte.

18 Durée de vie — Les nombreuses missions supplémentaires rallongent la durée de vie « limitée » du mode scénario.

+ Plus — Un scénario prenant et bourré de rebondissements. L'I.A.

– Moins — Un titre qui commence à vieillir. Les missions VR sans grand intérêt.

Note d'intérêt





pour ceux qui ont MGS 2

Plus loin...

Contrairement à Anubis Z.O.E., Hideo Kojima ne s'est pas autant impliqué dans ce volet et n'a fait que le superviser.

L'avis de Mister Brown

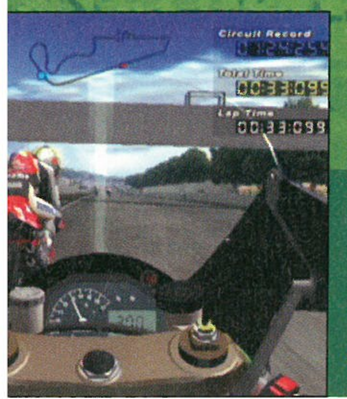
Malgré un gameplay qui a pris un petit coup de vieux, MGS 2 Substance reste un bon titre grâce au scénario de Sons of Liberty. Mais l'ensemble des missions n'étant guère passionnant et trop répétitif, le seul intérêt de cette mouture se trouve sur le DVD document qui vous donne toutes les ficelles de la création d'un hit.

L'avis de Gollum

C'est un sentiment très personnel, mais je persiste à trouver MGS 2 plus captivant que Splinter Cell. Moins technique certes, mais plus envoûtant. Quant aux missions alternatives, sans être inoubliables, elles combleront les fans. À réserver toutefois aux collectionneurs ou à ceux qui n'ont toujours pas MGS 2. Existent-ils ?

Machine PlayStation 2 Genre Course





MotoGP 3

Le chiffre 3 est à l'honneur en cette année... 2003. V-Rally 3 (Xbox), Tenchu 3, Worms 3, Rayman 3, MotoGP 3, Marseille 0 – Paris Saint Germain 3... Les développeurs ont vraiment de la suite dans les idées (!) et parfois peu d'idées dans les suites !

Notes

Technique 16
Un bon moteur 3D qui offre un jeu d'une grande fluidité sans baisse de frame-rate.

Esthétique 16
Des environnements fidèles aux circuits officiels qui aliasent moins que dans MotoGP 2.

Animation 14
Les chutes sont toujours aussi mal réalisées. Les animations des pilotes sont réalistes.

Maniabilité 14
Une prise en main rapide essentiellement due à son côté arcade mais plus ardue en mode Simulation.

Sons 15
D'assez bons bruitages moteur pour les nombreuses bécanes disponibles.

Durée de vie 14
De nombreux challenges qui rallongent la durée de vie limitée du championnat.

Plus
Les 14 circuits officiels.
Les challenges.



Moins
L'I.A.
Trop arcade.



Note d'intérêt





7/10 — 6/10 pour ceux qui ont MotoGP 2

Plus loin...

Si vous possédez une Xbox, je vous conseille d'attendre la sortie de MotoGP 2 (THQ) prévue pour mi-mai. Avec une simu poussée encore, ce 2nd volet se montrera plus complet que son homologue et fonctionnera avec le Xbox Live !

La série des MotoGP a toujours été controversée depuis la sortie du premier volet en février 2001. Totalement orienté arcade, animations « culbutos » des bécanes, manque de sensations... une foule de « détails » qui ont vite fait déchanter les amateurs de simulation. Aujourd'hui, ce troisième volet entend une fois de plus rallier à sa cause le maximum de joueurs. Mais que les choses soient bien claires dès à présent, MotoGP 3 reste définitivement un titre arcade même si quelques améliorations, que nous verrons par la suite, ont été apportées par rapport au volet précédent.



Une gestion des collisions toujours aussi peu réaliste.

GP = Grand Public

Comme nous le subodorions, MotoGP 3 ne voit que 5 nouveaux circuits faire leur apparition (Valence, Brno, Sepang, Phillip Island et Estoril), portant le total à 15 circuits dont 14 officiels. Il faudra donc encore patienter avant de pouvoir piloter à Rio de Janeiro et à Wolkem (Afrique du Sud). Techniquement, ce nouvel opus reprend les mêmes traits caractéristiques de l'ancienne mouture avec un bon moteur qui confère une grande fluidité à l'ensemble des courses. Aucune baisse de frame-rate n'est à déplorer, le clipping est inexistant et la visibilité est donc très bonne dans les longues lignes droites. Tous les environnements sont fidèles à la réalité, les circuits sont bien modélisés et les pièges visuels comme la fameuse chicane de Suzuka sont bien reproduits. Côté animations, les pilotes adoptent de bonnes positions dans les courbes, relèvent le buste avant un gros freinage, et enfin les modèles physiques deviennent plus « réalistes ». Les bécanes ne se couchent plus aussi facilement d'un côté comme de l'autre, le poids de ces deux-roues est plus conséquent et permet de « trajecter » idéalement ou non selon votre style de conduite...

Mais malgré tous ces points positifs, MotoGP 3 reste trop arcade avec un niveau de difficulté qui le prédestine avant tout au grand public. Les férus de simulation paramétreront la conduite en enlevant le mode Arcade pour que les engins partent plus vite à la faute en cas de trop forte accélération ou d'un freinage trop brusque. Le freinage étant la deuxième nouveauté de ce titre puisque, désormais, les freins avant et arrière sont dissociés. Visuellement, la vue bulle est très bien rendue avec des sensations grisantes, notamment sous la pluie. La connaissance parfaite de chaque circuit sera impérative pour ne pas finir dans les rampes de pneus ou en dernière position. Enfin, sachez que 100 challenges plus ou moins difficiles débloqueront différents bonus (galeries d'images, casque, vidéo...). Un mode plutôt sympa, bien que n'étant pas novateur, qui rallonge la durée de vie de ce titre, assez courte.

Mister Brown

Quand un concurrent vous prend roue dans roue, votre pilote pourra le repérer en tournant la tête.

fiche technique



Éditeur	Sony C.E.E.
Développeur	Namco (Japon)
Genre	Course
Nbre de joueurs	1 à 4
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Facile
Continues	Sauvegardes
Nbre de circuits	15
Spécial	100 challenges
Existe sur	Rien d'autre

L'avis de Mister Brown

Bien que ce jeu s'adresse au plus grand nombre, je reste sceptique quant à l'intérêt que lui porteront les amateurs de simulation. Si quelques améliorations techniques et au niveau de son contenu ont fait leur apparition, MotoGP 3 fait surtout office d'add-on pour ceux qui possèdent les volets précédents. Un bon titre d'arcade, cependant.

L'avis de Trazom

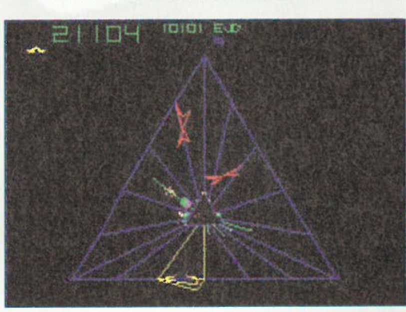
Je ne suis pas aussi emballé que Monsieur Marron sur cette suite. À part les circuits supplémentaires et quelques challenges sympas, MotoGP 3 ne m'a pas bluffé, loin s'en faut. On ne sent pas la piste, les sensations de conduite sont très moyennes, bref, je me suis profondément ennuyé. Je préfère de très loin MotoGP sur Xbox !

Toutes les sorties européennes

Tiens, Rayman 3 fait de la résistance ! Voilà 3 mois qu'il nous harcèle. Non mais attends, il est certes remarquable ce p'tit gars, mais il faudrait quand même penser à laisser un peu de place aux autres. Allez zou, Zapping. Pour le reste, nos testeurs de l'impossible ont une fois de plus fait preuve d'un altruisme de bon aloi afin de débusquer les titres à éviter. Un sport, que dis-je, un art qui n'est pas sans laisser quelques séquelles. Par conséquent, s'il vous plaît messieurs les développeurs, par respect pour nous (et pour vous), essayez de créer des bombes ludiques. Ça fera plaisir à tout le monde.

Atari Anniversary Advance





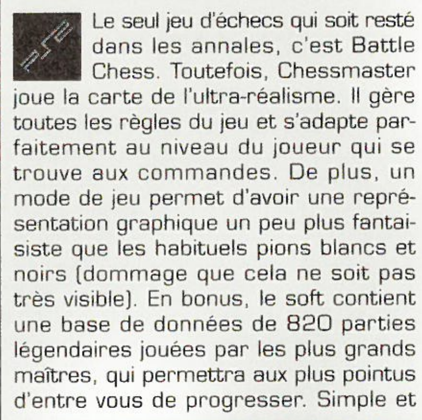
S'il y a quelque chose qui m'agace plus que la vendetta de George « Dubya » Bush, c'est bien ce jeu ! Imaginez une compile de 6 softs datant de Mathusalem et à la réalisation « pérave » (années 80 oblige !). Retrouvez les « fabuleux » Asteroids, Battlezone, Centipede, Missile Command, Super Breakout et Tempest, qui ont longuement amusé par le passé des hordes de joueurs préhistoriques adeptes de bitures. Sur une GBA « classique » ou SP, la nostalgie n'arrive pas à opérer : il s'avère très difficile de discerner les pixels de certains jeux, la plupart des titres proposant des graphismes en fil de fer sur des fonds noirs. Bref, non seulement c'est moche, mais en prime, on se flingue sévèrement les yeux ! Demandez plutôt Katia d'la Place d'Clichy.

Kendy

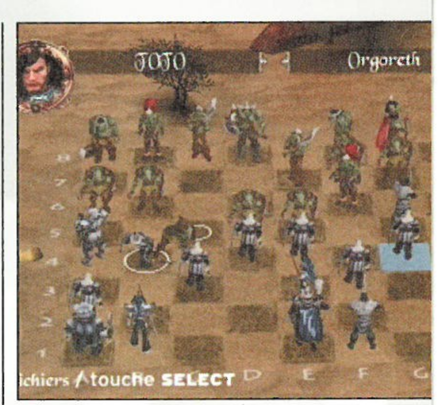
1 — *Éditeur : Infogrames* — *Machine : Game Boy Advance*

Chessmaster

Le seul jeu d'échecs qui soit resté dans les annales, c'est Battle Chess. Toutefois, Chessmaster joue la carte de l'ultra-réalisme. Il gère toutes les règles du jeu et s'adapte parfaitement au niveau du joueur qui se trouve aux commandes. De plus, un mode de jeu permet d'avoir une représentation graphique un peu plus fantaisiste que les habituels pions blancs et noirs (dommage que cela ne soit pas très visible). En bonus, le soft contient une base de données de 820 parties légendaires jouées par les plus grands maîtres, qui permettra aux plus pointus d'entre vous de progresser. Simple et intuitive, la prise en main conviendra à tous. Un bon petit jeu en somme… dans son genre.







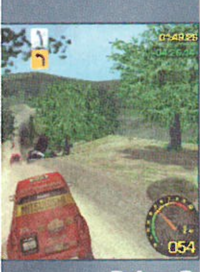
Angel

6 — *Éditeur : Ubi Soft* — *Machine : PlayStation 2*

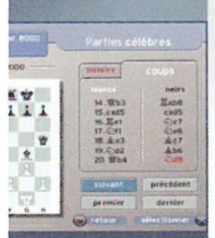
Dakar 2

Le premier Dakar s'était illustré par la médiocrité de son gameplay et de sa réalisation. Ce second volet, malgré quelques efforts louables, demeure encore trop perfectible pour





Dakar 2



Chessmaster



séduire complètement les amateurs de cette épreuve motorisée. Certes, le mode principal propose une bonne petite quinzaine d'étapes traversant sept pays, les décors ne sont pas trop dégueu (le moteur 3D rappelle celui d'ATV Off Road Fury 2) et certains tracés sont plutôt bien conçus. Mais, une fois n'est pas coutume, les modèles physiques gâchent tout. Qu'il s'agisse des camions, des voitures ou des motos, le pilotage ne procure pas vraiment de plaisir : inertie bizarroïde, direction imprécise... Difficile d'avaler la pilule, surtout après avoir joué à un jeu comme Colin 3. Une épreuve intéressante, qui reste mal exploitée.

Willow

3 — *Éditeur : Acclaim* — *Machine : PlayStation 2*

Disney Sports Skateboarding





Après un jeu de football bien gentillet mettant en scène les personnages de Disney, Konami Osaka exploite de nouveau la licence US en l'appliquant cette fois au skateboard. Alors, Mickey, Minnie, Donald, Dingo... sur une planche à roulettes, qu'est-ce que ça donne ? Ce titre confirme une fois de plus le manque de talent des développeurs de KCEO, qui nous livrent un titre fade et peu inspiré, que ce soit en termes de gameplay ou visuellement. DSS souffre de ralentissements inacceptables et d'un manque de pêche. Comparativement, Simpson's Skateboarding, qui est pourtant loin de rivaliser avec Tony Hawk 4, est franchement plus amusant à jouer.

Willow

4 — *Éditeur : Konami* — *Machine : GameCube*

Evolution Skateboarding



Pour donner un peu de sang neuf à un genre dans lequel on a déjà tout vu, les développeurs ont choisi de miser sur des challenges carrément décalés (affrontement de boss sur lesquels on devra effectuer des grinds, livraison de pizzas...). Le problème, c'est que le reste ne suit pas vraiment : les commandes répondent avec lourdeurs et techniquement, le titre de Konami se situe un bon cran en dessous de Tony Hawk 4, que ce soit en termes d'animation ou de graphismes ! Les skate-parks sont également moins bien conçus. Pour résumer la situation, ce n'est pas demain la veille que la série Antoine Faucon sera détrônée...

Willow



5 — *Éditeur : Konami* — *Machine : GameCube*

F1 2002

Le F1 2002 d'EA Sports s'est déjà établi comme une référence en matière de simulation de F1 sur PS2. Son arrivée sur GBA ne maintient pas vraiment ce niveau de qualité. Pourtant, la justesse des graphismes mais également les sonorités impressionnent. La conduite, très basique, consiste uniquement à freiner et à tourner le « volant ». Quelques paramètres



sont modifiables mais n'apportent pas grand-chose de significatif au pilotage. Un titre qui aurait pu être réussi si le gameplay avait suivi.

Karine

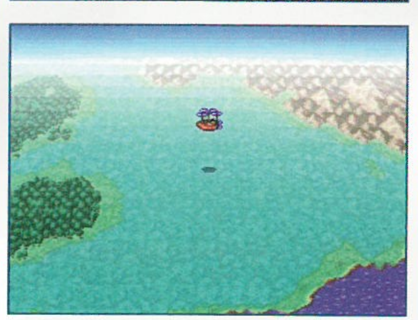
5 — *Éditeur : EA Sports* — *Machine : Game Boy Advance*

Final Fantasy Origins

Tout vient à point à qui sait attendre... Mais que l'attente fut longue pour pouvoir enfin profiter des deux premiers épisodes de Final Fantasy en anglais ! Sortis à l'origine sur Famicom, puis récemment réactualisés sur WonderSwan Color, les versions PSone sont très proches de cette réactualisation avec l'ajout de quelques cinématiques ainsi qu'une réorchestration magistrale des musiques. En dépit du caractère désuet de la réalisation, les deux épisodes sont toujours aussi excellents. Un peu abrupt dans son déroulement, FF1 pose les éléments fondamentaux de la saga. De son côté, FF2 surprend par l'originalité de son système d'expérience et la profondeur de son scénario. De ce fait, si le côté « old school » ne vous rebute pas, partez à la découverte des origines de FF !

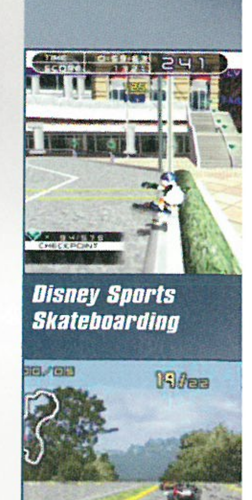
Yann





7 — *Éditeur : Infogrames* — *Machine : PSone*

Evolution Skateboarding



Disney Sports Skateboarding

F1 2002

Le Livre de la Jungle 2

Galerians : Ash

À côté de l'histoire franchement intéressante et servie par des tonnes de cinématiques plutôt réussies, le jeu lui-même se révèle assez moyen, voire décevant parfois. Le système de combats « psychiques », qui voit Rion, le héros, enflammer ses adversaires par le pouvoir de la pensée ou bien les faire léviter est assez amusant au début, mais on s'en lasse vite. Et puis, question réalisation, Galerians : Ash ne brille pas particulièrement. Notez tout de même que la version PAL profite de sous-titres en français et d'une option 60 Hz. Bref, si vous êtes fan de science-fiction, de rapport hommes/machines et de questions existentielles en général, ce titre possède des qualités qui peuvent vous plaire (c'est mon cas). Dans le cas contraire, croyez-moi, mieux vaut ne pas tenter le diable...

Chris



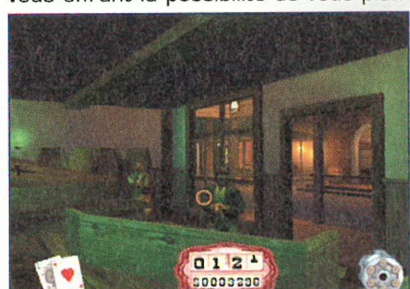


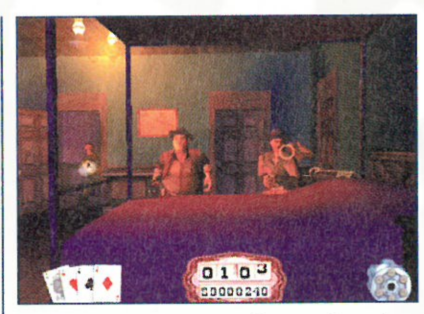
6 — *Éditeur* : **Big Ben Interactive** — *Machine* : **PlayStation 2**

Gunfighter II

Jesse James s'est fait doubler par un ancien pote. D'humeur massacrante, il part en expédition punitive contre tous les cow-boys qu'il croise à l'écran. Le soft est réalisé en 3D et nécessite le GunCon 2, le flingue USB ultra-précis de Namco. Gunfighter II repompe le principe de Time Crisis en vous offrant la possibilité de vous planquer dans les décors et de pouvoir recharger votre flingue en fourbe. Les trajets sont automatisés et il n'existe aucun cheminement hétéroclite pour varier les parties. On a affaire à un shoot ultra-basique et sans originalité, qui jouit d'une production assez moyenne. Un soft très moyen, au final.

Kendy





4 — *Éditeur* : **Ubi Soft** — *Machine* : **PlayStation 2**

ISS 3

On s'attendait à une daube monumentale, mais finalement ce n'est pas vraiment le cas. Dans le genre arcade, ISS 3 s'en sort plutôt pas mal. Graphiquement, c'est assez joli et les animations, bien que peu nombreuses, sont bien détaillées. En somme, c'est plutôt plaisant à regarder. Dommage qu'à jouer, ce soit si rigide et poussif. Construire son jeu relève de l'exploit tant l'I.A. est pérave ! Néanmoins, il y a quelques bonnes idées comme une phase « on fire » pendant laquelle l'écran zoome sur le joueur qui attaque et donne un effet visuel intéressant. Les cut-scenes ne sont pas mal non plus. Bref, c'est bien enrobé, mais le jeu en lui-même n'a que peu d'intérêt...

Angel

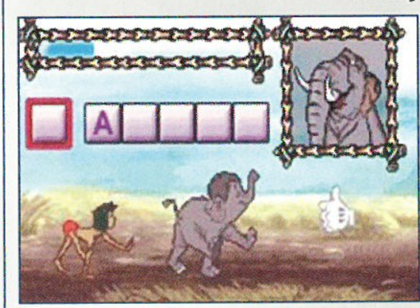


6 — *Éditeur* : **Konami** — *Machine* : **PlayStation 2**

Le Livre de la Jungle 2

Le Livre de la Jungle 2 s'adresse en priorité aux tout-petits. Le jeu vous propose d'explorer la jungle, récolter des fruits, des animaux et des objets pour progresser dans les niveaux. Lorsque vous arrivez face à un boss, les parties basculent dans des joutes de réflexion (reconstitution de modèles avec des champignons) assez sympathiques via des puzzles et des mini-jeux (bourriner les touches comme dans un Track and Field, reproduire des combinaisons de touches à l'écran...). Graphiquement bien fichu, les enfants prendront un malin plaisir à incarner Mowgli, à moins que leurs affinités penchent plutôt du côté des mangas japonais violents. Un bon soft pour les pitiiiiiiis !

Kendy



7 — *Éditeur* : **Ubi Soft** — *Machine* : **Game Boy Advance**

Les Sims

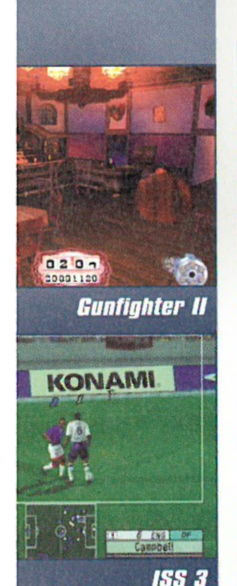
Identique à la version PS2, Les Sims conserve l'aspect rigolo que suppose un simulateur de vie. Les modes de jeu sont exactement les mêmes, tout comme les graphismes. Cependant, on se marre bien en faisant faire ce que l'on veut à son Sim. En termes de gestion, les possibilités sont fabuleuses et le mode « Vivre sa vie », découpé en missions, est vraiment hilarant. Côté interface, tout est relativement intuitif et permet de s'y retrouver très rapidement. Cela dit, au risque de me répéter, le titre est si spécial qu'il ne fera pas l'unanimité. Il est donc à réserver à ceux qui aiment les jeux bizarres et la gestion. Ça fait beaucoup quand même...

Angel



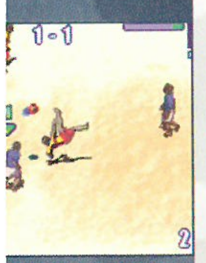


7 — *Éditeur* : **Electronic Arts** — *Machine* : **Xbox**

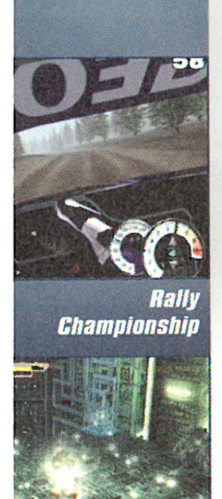


Gunfighter II

ISS 3



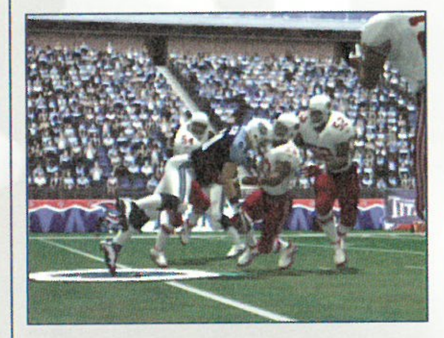
Pro Beach Soccer



Rally Championship

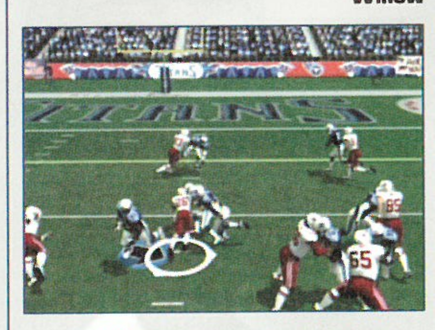
Raging Blades

NFL 2K3



Aïe, aïe, aïe… Entre Madden NFL 2003 et NFL 2K3, mon cœur balance. Les petits gars de Visual Concepts (NBA 2K3) nous servent avec ce nouveau millésime une simulation de football US d'une qualité exceptionnelle. Les intégristes de la discipline trouveront sûrement que le taux de réussite en réception de passe est assez élevé, mais en dehors de ce point précis, difficile d'attaquer le jeu de Sega sur le gameplay. Techniquement, là encore, à l'image de NBA 2K3, Visual Concepts a fait du bon boulot : les animations sont criantes de réalisme, tout comme la modélisation des joueurs. Cette excellente simulation bénéficie en outre d'un mode Franchise vraiment poussé. Choisis ton camp, camarade !

Willow



8 — *Éditeur* : **Sega** — *Machine* : **GameCube**

Pride FC

Comme on pouvait s'y attendre, Pride FC est un titre assez bourrin essentiellement basé sur les contres et les combats au sol, qui demande tout de même un minimum de technique. Cependant, le jeu trouve rapidement ses limites. Du coup, les combats deviennent répétitifs. Bref, même à plusieurs, on ne s'amuse pas vraiment. Graphiquement, on reste assez proche d'un Ultimate Fighting (il s'agit du même studio de développement), donc bof… Les animations sont en revanche assez détaillées, mais c'est loin d'être génial. Bref, si on aime cette fabuleuse discipline qu'est le Pride, pourquoi pas. Dans le cas inverse, on risque de s'ennuyer ferme…

Angel



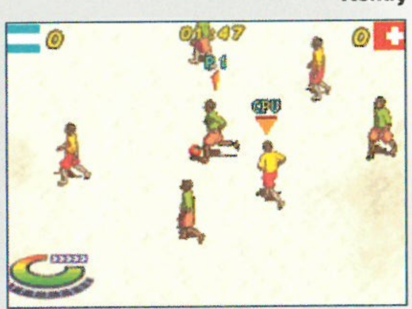


6 — *Éditeur* : **THQ** — *Machine* : **PlayStation 2**

Pro Beach Soccer

Le beach soccer est du football de plage qui se joue à 5 joueurs, et dont les matchs sont divisés en tiers-temps. Avec Pro Beach Soccer, on se trouve face à un dilemme. En effet, si la qualité de la réalisation demeure excellente, avec des animations des joueurs fort détaillées et une ambiance sonore incroyable, on sera en revanche très déçu de la jouabilité trop simpliste du titre. L'intelligence artificielle des adversaires semble inexistante et manque à mon goût d'engagement offensif. Du coup, il est outrageusement trop aisé de marquer des buts contre la console. De plus, la vitesse de jeu est très lente, ce qui rend les parties assez soporifiques en termes de sensations ludiques.

Kendy



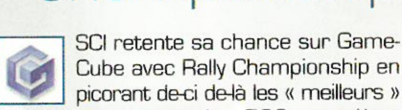
5 — *Éditeur* : **Wanadoo Editions** — *Machine* : **Game Boy Advance**

Raging Blades

Voici un bon beat'em up, voué corps et âme aux joies infinies des combats rapprochés et des pouvoirs magiques lancés en pleine tronche. Développé par les japonais de PCCW, il bénéficie d'une réalisation honorable : animation fluide, coups qui s'enchaînent bien, persos correctement modélisés. Un mode Scénario auquel on peut s'essayer en duo vous invite à traverser des niveaux remplis d'ennemis avant d'affronter des boss hauts en couleur. En parallèle, le mode Duel vous autorise à jouer jusqu'à 4 en même temps, ce qui permet de bien se rendre compte du fouillis hallucinant que génèrent certains combats. Raging Blades est un titre dynamique, simple d'accès et assez agréable au premier abord, mais il se révèle rapidement ultra-limité. Comme quoi, l'action non-stop ne chasse pas nécessairement l'ennui…

Chris

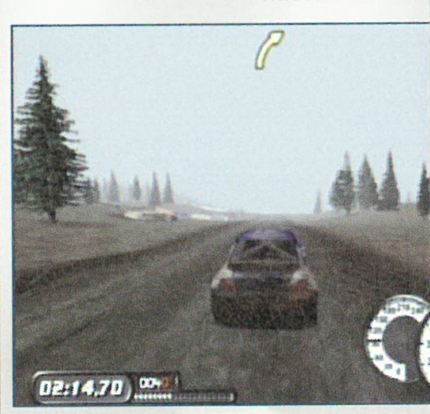



5 — *Éditeur* : **Wanadoo Editions** — *Machine* : **PlayStation 2**

Rally Championship

SCI retente sa chance sur GameCube avec Rally Championship en picorant de-ci de-là les « meilleurs » éléments de la version PS2 complètement ratée. Mais après quelques tours de roues, les défauts ne tardent pas à réapparaître : modèles physiques trop légers, impression de vitesse inexistante en vue extérieure, annonces du copilote avec un mauvais timing… En revanche, le moteur 3D a gagné en qualité, les animations sont plus fluides, les environnements détaillés et la distance d'affichage de bonne facture pour les spéciales diurnes (à l'inverse de la nuit où la visibilité est quasi nulle). Malheureusement, la conduite ne suit pas et aucune sensation de pilotage ne se dégage de ce titre que l'on remet très vite dans son boîtier.

Mister Brown

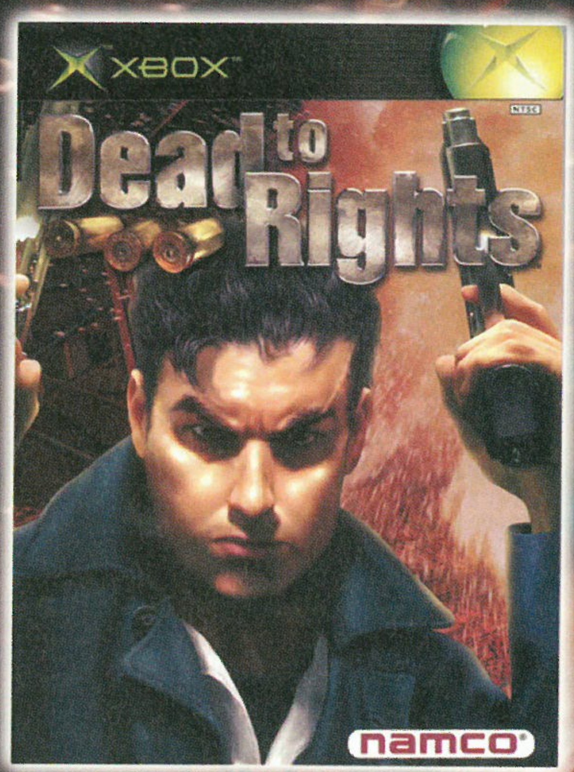


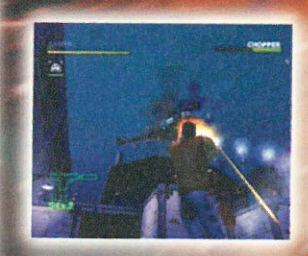
4 — *Éditeur* : **SCI** — *Machine* : **GameCube**

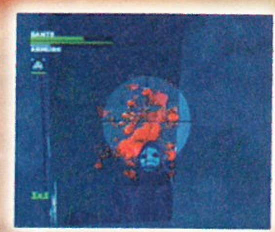
CONCOURS

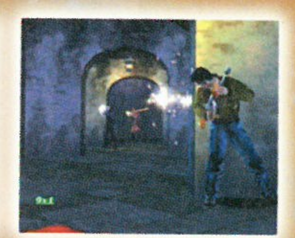
GAGNEZ DES JEUX

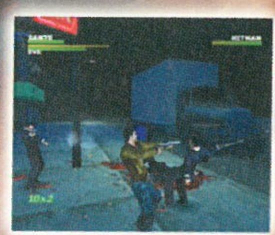
Dead to Rights















namco

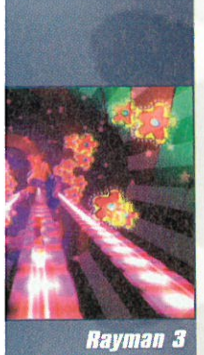
En jouant sur le...

3615 Joypad

0,34 €/min

Astuces, codes & soluces sur toutes les consoles

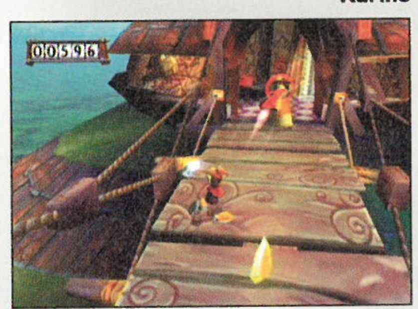
Concours valable du 26/03/2003 au 24/04/2003. Gagnez 28 jeux Dead to Rights. Règlement déposé chez maîtres Simonin et Conti, huissiers de justice à Paris, disponible sur simple demande écrite à HDP - Service Télématique Concours 3615 JOYPAD - DEAD TO RIGHTS - Immeuble Delta - 124 rue Danton - TSA 51004 - 92538 Levallois-Perret Cedex. Remboursement de la demande de règlement (tarif lent en vigueur) et de la participation (base forfaitaire de 0.61 € TTC) sur demande écrite à cette adresse au plus tard le 24/05/2003. Loi du 6/01/78 : vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant qui, sauf opposition de votre part, pourront être communiquées à des organismes extérieurs.


Rayman 3 Hoodlum Havoc

Rayman 3 Hoodlum Havoc

Cette version Xbox figure dans la rubrique Zapping pour la simple et bonne raison qu'elle est la dernière à être arrivée sur notre bureau. Ayant déjà consacré 4 pages de test aux versions GameCube et PlayStation 2, il n'était pas nécessaire de gratter plus de papier pour détailler cette version identique aux autres, si ce n'est des textures légèrement plus fines. On ne trouve rien à jeter dans cette aventure qui renouvelle le genre et impose une nouvelle donne. Les productions concurrentes actuellement en préparation ont du souci à se faire. Rayman est dans la place et le diriger d'un niveau à l'autre est un plaisir que l'on déguste jusqu'à plus soif !

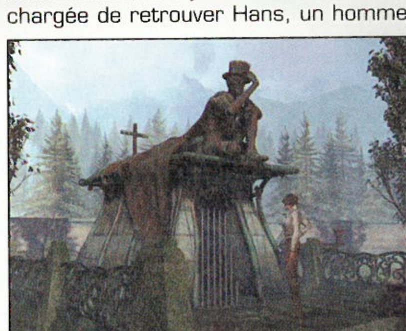
Karine



8 — Éditeur : Ubi Soft — Machine : Xbox

Syberia Benoit Sokal

Syberia est un jeu d'aventure atypique dans la même veine que l'Amerzone. Il s'agit de déplacer votre personnage dans des décors somptueux en 2D et de résoudre des tas d'énigmes. Le titre se veut comme une œuvre d'art permettant au joueur de vivre l'expérience unique d'une bande dessinée interactive. Et il est vrai que la mission est plutôt réussie. L'interface est très simple : il suffit de surligner les zones suspectes des environnements au curseur pour ramasser des objets ou les observer de plus près. Vous incarnez Kate Walker, une jeune femme avocate chargée de retrouver Hans, un homme mystérieux, inventeur génial d'automates. On se laisse rapidement happer par l'ambiance intrigante de Syberia et son imagerie soignée. En somme, ceux qui ont adoré le concept de l'Amerzone peuvent foncer les yeux bandés !





Kendy

7 — Éditeur : Microïds — Machine : PlayStation 2

World Tennis Stars

Annoncé dans la plus grande discrétion, WTS part sur une contradiction puisqu'il ne présente pas la moindre star ni même ersatz de célébrité tennistique. À la place, on a seulement droit à 3 hommes et 3 femmes au look très « funky ». La réalisation globale est tout à fait acceptable, les graphismes ayant bénéficié d'un réel soin. Cependant, c'est encore au niveau de la jouabilité que « la balle blesse ». Cette dernière s'inspire du système de concentration à la Jimmy Connors sur SNES et des effets stroboscopiques à la Smash Court, mais la comparaison s'arrête là. En dépit d'une relative gestion des angles, elle se révèle peu précise, en particulier à la volée, le comble étant l'absence de lob ! Enfin, WTS ne propose que 2 maigres modes, qui ne peuvent donc rien ajouter à l'intérêt décidément très moyen de ce titre.

Yann



4 — Éditeur : Ignition Entertainment — Machine : Game Boy Advance

Zapper

Après toutes ces années d'avancées technologiques, Blitz a encore le courage de sortir un Frogger déguisé dans lequel on dirige une sorte de criquet qui doit retrouver des œufs afin de sauver son pote (ne cherchez pas la logique). Les niveaux sont lourds et mal construits, les animations super énervantes, les environnements se suivent et se ressemblent, et la maniabilité reste à peu de choses près la même que celle de Frogger, donc préhistorique. J'avoue, cela dit, que j'ai trouvé le titre amusant pendant... au moins 30 secondes, mais passé ce délai, j'ai préféré sortir mon chien dans le froid. Moralité, Zapper se retrouve dans la rubrique Zapping, quelle ironie...

Angel



3 — Éditeur : Infograme — Machine : PlayStation 2

Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories

Yu-Gi-Oh!, c'est un peu les Pokémon version Konami. Ce jeu s'adresse aux fans du genre et exclusivement à eux, tant il est marqué par l'empreinte de la série animée. Après avoir composé son équipe de monstres en choisissant un ordre bien précis, on peut se lancer dans les duels. Les matchs se déroulent sous forme de cartes que l'on avance en fonction de l'ordre établi. On augmente les pouvoirs de ses monstres après chaque victoire ou au cours d'échanges, et il n'est pas toujours aisé de déjouer les tactiques mises en place par votre adversaire. Il est possible de jouer en mode solo ou contre un adversaire. Ce titre permettra aux fans de la saga de découvrir leurs personnages préférés en 2D.

Karine



4 — Éditeur : Konami — Machine : PSone


World Tennis Stars

Zapper

LE SPECIALISTE
DU JEU VIDEO
NEUF & OCCASION



OFFRE SPECIALE

DU 28/03/03 AU 28/06/03

GAME BOY ADVANCE SP™

89€*

129€* - **40€****

PRIX DE LA CONSOLE GAMEBOY ADVANCE SP

PRIX DE REPRISE DU GAMEBOY ADVANCE

NOUS REPRENONS ÉGALEMENT VOTRE *GAMEBOY COLOR* AINSI QUE VOS JEUX *GAMEBOY COLOR ET GAMEBOY ADVANCE* QUE NOUS POUVONS DÉDUIRE DU PRIX DU *GAMEBOY ADVANCE SP.*

(Voir modalités en magasin.)

PARIS/REGION PARISIENNE

T LAZARE (9ème) 6, rue d'Amsterdam
USSIEU (5ème) 46, rue des Fossés St Bernard
T MICHEL (6ème) 56, boulevard St Michel
ICTOR HUGO (16ème) 137, av. Victor Hugo
AUGIRARD (15ème) 365, rue de Vaugirard
ENART (77) C.Ccial Carré Sénart - Lieusaint
; (77) C.Ccial Chelles 2
L (78) C.Ccial Art de Vivre - Niv.1
(78) C.Ccial Grand Plaisir Sablons
78) 37, avenue de l'Europe (face C.Ccial Velizy 2)
LES (78) 16, rue de la Paroisse
/VILLABE (91) C.Ccial Villabe A6
(92) 25, av. de la Division Leclerc N.20
NE (92) 60, av. du Général Leclerc N.10
NSE (92) C.Ccial Les Quatre Temps - Niv. 2
S/BOIS (93) C.Ccial Parinor - Niv. 1
UIL S/BOIS (93) C.Ccial La Grande Porte
(93) 63, avenue Jean Lolive - N. 3
; (93) C.Ccial St Denis Basilique
(93) C.Ccial Drancy Avenir
VIERES (94) C.Ccial Pince-Vent N4
VILLAGE (94) 5, rue du Général Leclerc
SOLEIL (94) C.Ccial Créteil Soleil
KREMLIN BICETRE (94) 30 bis, av. de Fontainebleau
FONTENAY S/BOIS (94) C.Ccial Val de Fontenay
ARGENTEUIL (95) C.Ccial Côté Seine
CERGY PONTOISE (95) C.Ccial Cergy 3 Fontaines
GONESSE (95) C.Ccial Usine Center - ZAC Paris Nord 2
L'ISLE ADAM (95) C.Ccial Grand Val
SAINT BRICE (95) C.Ccial Carrefour - 50 av. Robert Schuman
SANNOIS (95) C.Ccial Carrefour



PROVINCE

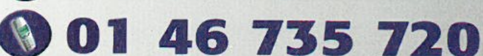
MARSEILLE (13) C.Ccial Grand Littoral
HEROUVILLE ST CLAIR (14) C.Ccial St-Clair
DIJON (21) C.Ccial Géant Chénove
DIJON (21) C.Ccial Carrefour La Toison d'Or
VALENCE (26) C.Ccial Valence 2 - Quartier du Plan
EVREUX (27) 18, rue de la Harpe
TOULOUSE (31) 14, rue Temponières
BORDEAUX (33) 61, rue Porte Dijeaux
BORDEAUX (33) C.Ccial Rive Droite - Lormont
RENNES (35) 20, rue du Maréchal Joffre
REIMS (51) 44, rue de Talleyrand
DOUAI/FLERS (59) C.Ccial Carrefour Douai-Flers N.43
LILLE (59) C.Ccial Euralille
LOUVROIL (59) C.Ccial Auchan Louvroil
COMPIEGNE (60) 37,39 cours Guynemer
LYON (69) 5, rue Victor Hugo
ST GENIS LAVAL (69) C.Ccial St Genis 2
LE MANS (72) 44, 48 av. du Général De Gaulle
LE MANS (72) C.Ccial Carrefour Centre Sud
ALBERTVILLE (73) C.Ccial Géant Casino
AMIENS consoles (80) 19, rue des Jacobins
AMIENS PC (80) 1, rue Lamarck
AVIGNON (84) C.Ccial Cap Sud - Route de Marseille
POITIERS (86) 12, rue Gaston Hulin
LIMOGES (87) C.Ccial St Martial - Avenue Garibaldi

RÉSERVEZ VOS JEU

- *dans votre Score-Games*
- *par téléphone :* **01 46 735 720**
- *sur notre site :* scoregames.com

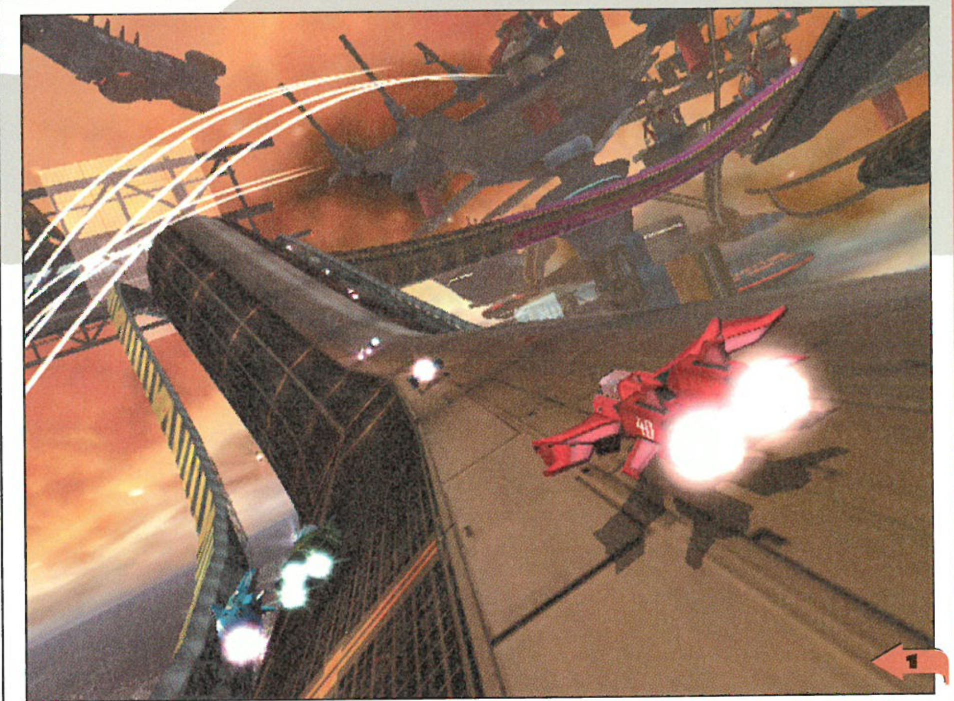
VENTE PAR CORRESPONDANC





01 46 735 720

F-Zero fait un double retour sur nos écrans : sur GameCube, avec F-Zero GC, et en arcade, avec F-Zero AC, que nous avons eu la joie de découvrir lors de l' AOU 2003, dans une version évaluée à 50 %.

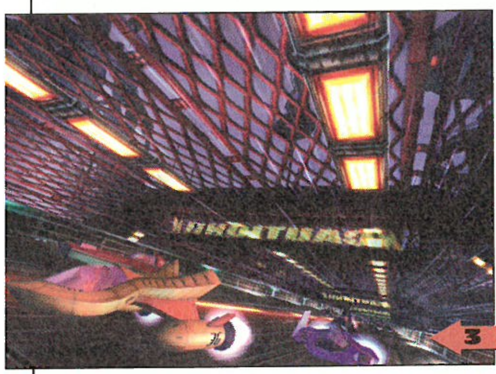




F-Zero AC

Éditeur : Sega (Amusement Vision)
Machine : Arcade (carte Triforce)
Sortie Japon : N.C.
Sortie Europe : N.C.



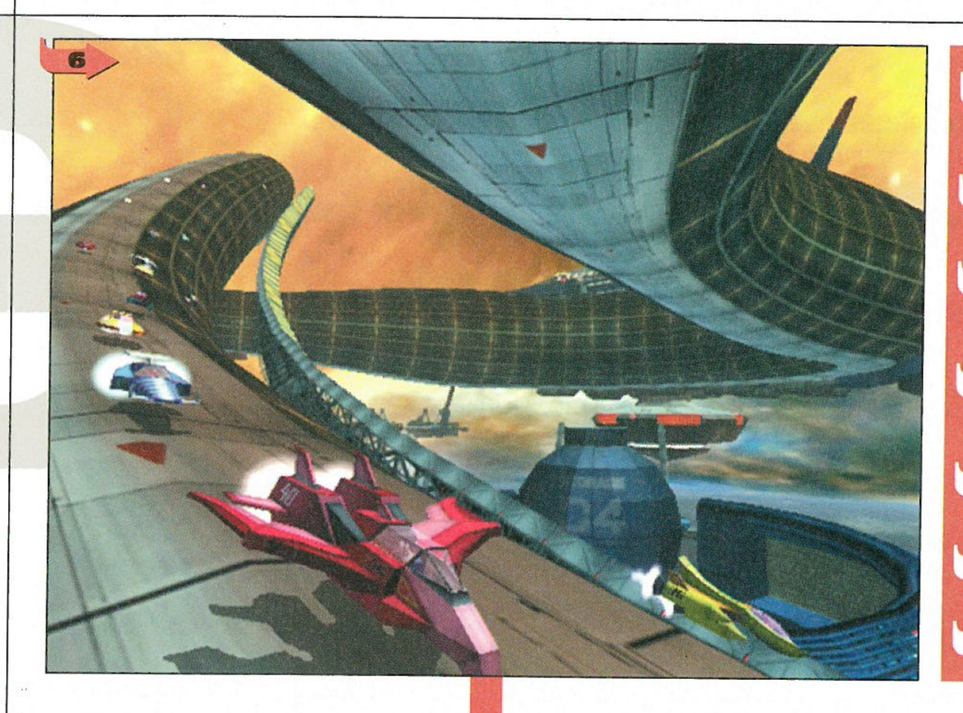


D'abord, dans F-Zero AC, ce qui surprend, c'est le meuble : volumineux, luxueux, il a vraiment une belle allure et, de toute évidence, doit coûter une fortune. Équipé de tout un ensemble de mécanismes diaboliques, il bouge avec une intensité assez déroutante au départ : on a l'impression de se retrouver lancé à bord d'un bobsleigh fusant sur une piste à grande vitesse. D'ailleurs, les mouvements sont tellement décoiffants que l'équipe d'Amusement Vision a prévu un bouton Motion Stop de couleur rouge, bien en vue à côté du port carte mémoire GameCube. D'une simple pression sur ce bouton, le joueur pris d'une brusque envie de rendre son quatre heures peut remettre le meuble en position statique, histoire de recouvrer ses esprits, de nettoyer les débris « gerbeux » projetés sur l'écran (non, l'écran n'est pas équipé d'un essuie-glace) et de se re-concentrer sur la course. On est ensuite surpris par la présence de deux ports prévus pour deux types de cartes mémoire. Oui, deux types. Comme on le savait depuis bien longtemps déjà, il y a d'abord le port carte mémoire GC, lequel permet de jouer en arcade avec les bolides que vous aurez montés sur la version GC —laquelle, rappelons-le, sortira en mai prochain. La classe, non ? L'autre port sert quant à lui à insérer une carte magnétique appelée F-Zero License Card...

NE SORTEZ JAMAIS SANS VOTRE PERMIS !

Votre F-Zero License Card permet d'enregistrer les données de toutes vos courses en arcade. En outre, vous pouvez y sauvegarder les datas de votre bolide, ce qui vous sera bien utile car il faut savoir que, même sur la version arcade, chaque engin est « tunable ». Bref, ceux qui voudront toujours courir à bord d'un bolide très performant ne devront jamais jouer sans leur précieuse carte. En dehors de ces histoires de meuble et de cartes, ce que l'on retiendra de cette première sortie grand public de F-Zero AC, c'est la





1 Sublime du point de vue de la réalisation, F-Zero sera sans doute plus agréable à jouer sur GC qu'en arcade.

2 Le légendaire Captain Falcon, un mystérieux pilote de noir vêtu, et la très « cute » Princia Lamode vous attendent dans F-Zero AC !

3 Les passages à l'intérieur de tunnels offrent une impression de vitesse hallucinante.

4 Le meuble d'arcade de F-Zero AC, splendide du point de vue du design, vous offre des sensations encore plus fortes qu'un bobsleigh fusant sur une piste olympique !

5 La nuit, la lumière produite par les réacteurs des bolides est carrément « hypnotisante ».

6 Des tracés sublimes, des graphismes classieux, une anim 3D ébouriffante... Que demande le peuple ?

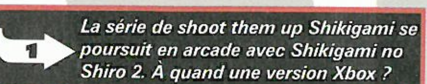
7 Voici à quoi ressemble une F-Zero License Card.

fantastique progression accomplie au niveau des graphismes, avec notamment des décors d'une richesse phénoménale. Si les graphs se montrent de toute beauté, l'animation en 3D temps réel n'est pas en reste. Conformément au souhait exprimé par Nintendo et Shigeru Miyamoto, la vitesse de défilement a été accélérée. Résultat, les bolides foncent à une vitesse folle et de manière très fluide, malgré un affichage hyper-complexe présentant parfois 30 engins simultanément à l'écran ! Côté déroulement, F-Zero AC propose deux modes : Race Mode et Time Attack. Pour ce dernier, un classement général, accessible au moyen de mots de passe affichés en fin de partie, sera disponible sur Internet. Enfin, F-Zero AC jouira d'un perso exclusif, Princia Lamode, une jeune fille que l'on croirait sortie tout droit du fameux sentai *France Five* de notre cher Greg Silvertiep...



AOU 2003 : où sont les hits ?





1 La série de shoot them up Shikigami se poursuit en arcade avec Shikigami no Shiro 2. À quand une version Xbox ?

2 Sur le stand Sega, on pouvait découvrir Avalon no Kagi, un titre intéressant, qui mêle jeu de plateau et jeu de cartes.

Pour cette édition 2003 de l'AOU Show, nous avions rendez-vous avec Captain Falcon, pilote légendaire de la course la plus speedée de la galaxie. Toujours aussi sympathique, cette star du jeu vidéo nous a fait passer un très bon moment sur le stand Sega. Heureusement d'ailleurs, parce que sans ça...

L'édition 2003 de l'AOU Show s'est tenue à Chiba, dans le centre de convention de Makuhari Messe, les 20 et 21 février dernier. Autant vous le dire tout de suite, côté nouveautés, ce salon de l'arcade s'est avéré lamentable. Rien chez Konami (Guitar Freaks 9th Mix, Drum Mania 8th Mix, quelle créativité les gars !), rien chez Namco (Time Crisis 3, Taiko no Tatsujin 4, ça c'est de la nouveauté les copains !), rien chez Taito (enfin si, un jeu de mahjong basé sur un manga de... mahjong), rien chez Sammy (qui n'avait même pas fait l'effort d'installer des bornes de Guilty Gear XX #Reload, nouvelle version de son célèbre jeu de baston 2D, qu'on aurait préféré voir à la place des jeux de l'Atomiswave), rien chez Capcom (ah ben d'ailleurs, ils n'étaient même pas là Capcom...), etc. Heureusement, il y avait Sega. Un Sega dans une toute petite forme, mais face à une concurrence aussi amorphe, la firme de Haneda n'a pas eu de mal à s'imposer comme la star de ce cauchemardesque salon. En fait, c'est surtout le très attendu F-Zero AC, présenté en version jouable, qui a impressionné les foules.

C'est ça qui est fantastique avec l'actu PC : la variété des genres. Le mois dernier, nous explorions les derniers arrivés au royaume des Stratégie Temps Réel, et ce mois-ci, nous changeons radicalement de style pour faire de même avec les First Person Shooter... comme promis. C'est beau la variété intrinsèque, non ?



Cocorico

Si vous ne l'avez pas encore fait, Arx Fatalis est l'un des tout meilleurs RPG PC sortis récemment, et en plus c'est français. Vous feriez mieux de vous dépêcher parce que la suite est déjà en cours de développement chez Arkan Studios, qui n'a cependant pas donné plus de détails – si ce n'est qu'un mod multijoueur est prévu (quelle classe !).

Y a encore du monde à buter

Après les deux volets au succès croissant de la série Hitman, développée par IO Interactive et éditée par Eidos, on annonce la conception d'un troisième volet, au budget particulièrement conséquent : 43,3 millions de dollars !!! Une adaptation cinéma serait également dans les plans concernant cette licence.

Les jeux PC du mois

UNREAL II : THE AWAKENING
Un peu court, jeune homme

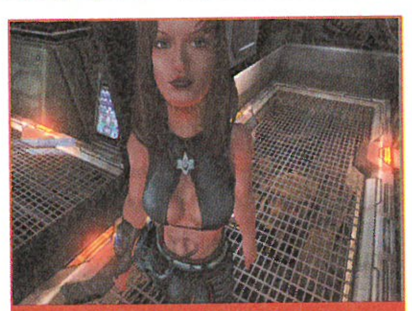
Éditeur : Infogrames • Genre : FPS • Prix : environ 52 €

Particulièrement attendue par les amateurs, cette suite d'un grand nom du First Person Shooter a pris le temps nécessaire à sa maturation. Développée par un studio traditionnellement versé dans le genre aventure, elle se devait d'apporter ce petit quelque chose de plus, qui sépare l'action décérébrée de la grande aventure. Malheureusement, il n'en est rien. Non pas qu'Unreal II ne soit qu'un titre 100 % action brute, mais... si, finalement, c'est presque ça. Le scénario est d'un classique étonnant (récupérer des bouts d'un artefact alien convoité par des tas de vilains), et on attend désespérément le moment où l'on sera surpris par le déroulement des missions. Mais à de rares exceptions près (quelques missions de défense où l'on pourra donner des ordres très limités à ses compagnons, aménager des équipements, etc.), pas de génie de la mise en scène à la Medal of Honor, pas de surprises scénaristiques à la Half Life... et une durée de vie particulièrement courte (entre 10 et 15 heures de jeu tout au plus). Pourtant, on reste accroché, car toute la créativité, l'inventivité et le talent des développeurs se sont tout de même exprimés du point de vue design. Chaque niveau est une splendeur graphique à tomber par terre, avec un souci du détail presque inutile, et offre l'occasion de se plonger avec émoi dans un univers différent et réussi. Bref, une qualité de production réelle, et un plaisir qui ne l'est pas moins car l'action ne cesse jamais, et c'est finalement ce qu'on en attend de prime abord. Reste que cette durée de vie bien courte, de par l'absence de mode multijoueur, ne trouve pas pour sa part de compensation. Un jeu pour joueurs fortunés dont le PC haut de gamme n'a plus grand-chose à se mettre sous la dent.

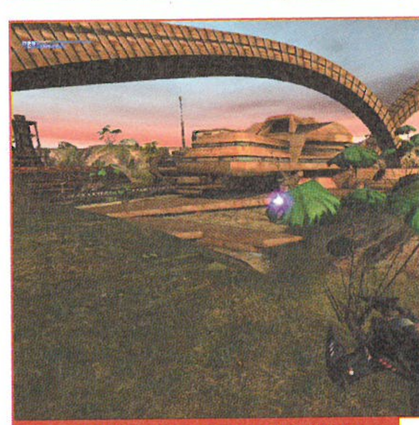








La modélisation des personnages d'Unreal II : un point particulièrement réussi...

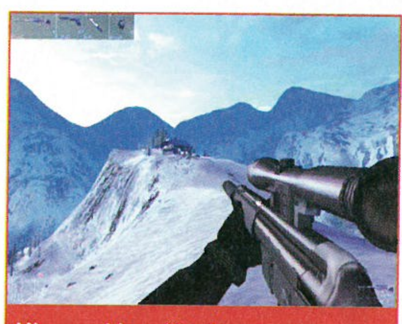


Les extérieurs sont aussi raffinés que le reste. De quoi passer des heures à contempler l'excellent travail des artistes.

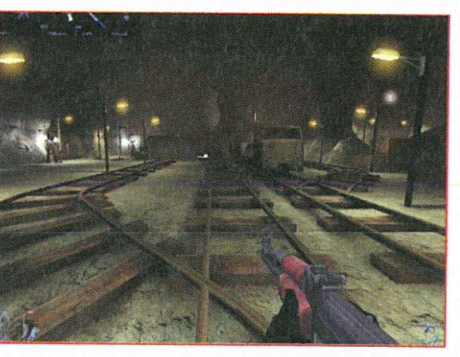
PROJECT IGI 2
Toute la dimension du snipe

Éditeur : Codemasters • Genre : FPS • Prix : environ 52 €

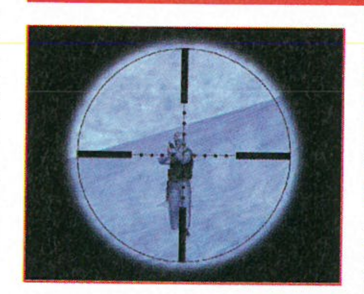
Le premier « I'm Going In » (c'est bel et bien ce que cache ce ridicule acronyme d'IGI) abordait les jeux d'action en vue subjective avec un surprenant choix technique : celui d'un moteur conçu à l'origine pour un simulateur de vol. Il en résultait des maps immenses, de plusieurs kilomètres carrés, et une immersion ainsi renforcée au sein d'un univers qui semblait sans limites. En revanche, il souffrait d'une intelligence artificielle inexistante, qui limitait l'action à des combats contre une armée de sourds et d'aveugles. Autre problème : des bâtiments vides, car une gestion des décors en intérieur déficiente. Ces deux problèmes ont heureusement été résolus dans cette suite, qui conserve également les qualités originales. Alternant missions d'infiltration, d'assaut ou de survie, IGI 2 offre un rendu agréable, sans pour autant être époustouflant, et une aventure assez équilibrée et correctement scénarisée pour tout amateur du genre. Certainement pas un chef-d'œuvre cependant, IGI 2 souffre encore de quelques défauts sans doute inhérents aux moyens dont disposait Inner Loop, les développeurs, pour le réaliser : une animation perfectible, un ensemble technique encore très proche de celui de l'original et quelques aspects trop « classiques ». Il hérite en revanche d'un mode multijoueur très intéressant, par équipes, mais surtout grâce à son échelle gigantesque, il offre un plaisir de snipe inégalé, et surtout nettement plus réaliste que dans la plupart des autres titres qui en usent. Un bon titre, en somme, qui aurait peut-être mérité plus de moyens pour pénétrer le cercle étroit des « gros bon jeux ».

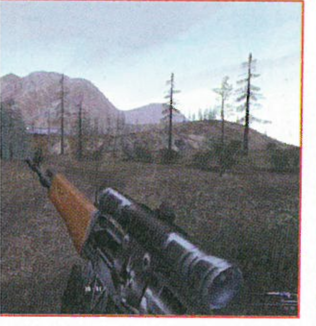


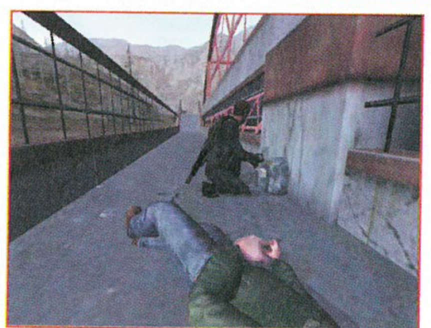
L'incroyable taille des maps est toujours d'actualité, et c'est un des points forts du jeu.

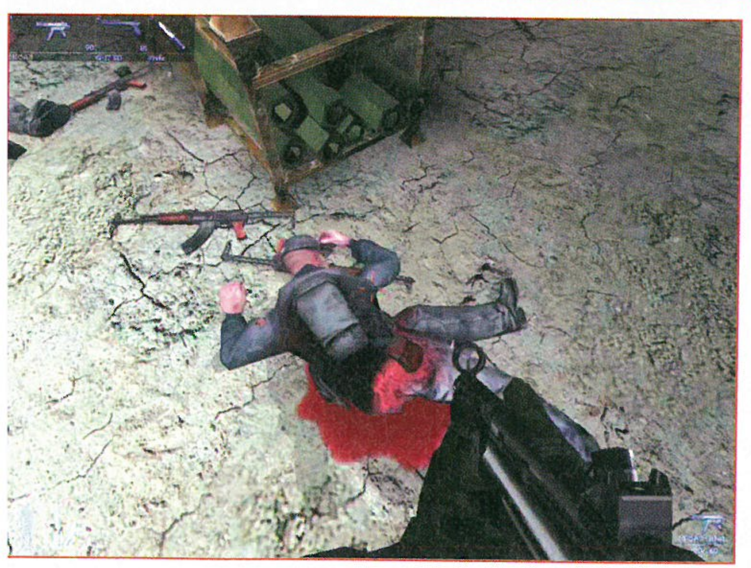


Les intérieurs sont beaucoup plus réussis et détaillés que dans le premier, et surtout ils ne rament pas cette fois.









TÉLEX

Tron en retard

Le jeu adapté du film-culte éponyme va légèrement revoir sa copie, à la demande des fans notamment. Ainsi, les scènes de course en light cycle seront plus nombreuses, et feront surtout l'objet de modes de jeu à part entière, avec notamment la possibilité de se faire des courses en réseau. Le jeu ne sera donc pas disponible avant cet été.



Freeloader & répliques d'armes

Ça y est ! Le Freeloader est disponible !! Sans conteste l'accessoire le plus attendu de ces derniers mois par les amateurs du GameCube, il répond à nos espérances et nous permet enfin de profiter de l'import sur nos consoles PAL. On notera également l'arrivée de deux répliques exactes d'armes réelles au rayon lightgun de Thrustmaster, de quoi tenter une reconversion de gamer en braqueur de banque. Ben voilà, j'ai mon nouveau métier ! Je plaisante, détendez-vous les gars !





Action Replay & Freeloader

Le célèbre Action Replay débarque donc comme prévu sur GameCube, avec le système désormais habituel : un disque contenant le programme et une carte mémoire contenant les codes. On y trouve bien entendu la plupart des titres GameCube les plus vendus et la possibilité d'entrer de nouveaux codes disponibles sur Internet. En revanche, comme c'est désormais le cas depuis bien longtemps, toujours pas de possibilité de recherche de ses propres codes (à croire qu'ils n'ont plus le droit, ou que sais-je ?). Enfin, comme promis, cet Action Replay comprend également le Freeloader, même s'il n'en est pas fait mention sur la boîte – étonnant. Freeloader également disponible, après maints retards, séparément, et que nous avons donc pu tester. Ça fonctionne à merveille, à l'exception de quelques titres qui demandent une manip un peu spéciale pour passer, mais rien de bien méchant. Pour la majorité, il suffit de « booter » la console sur le Freeloader, puis de placer le jeu import lorsqu'il nous le demande, pour que cela fonctionne. Par ailleurs, il devient ainsi possible de jouer à des jeux japonais ou américains avec la fabuleuse sortie RVB du GameCube : le meilleur des deux mondes. Pour ceux qui se posent la question, le Freeloader ne permet pas, en revanche, d'obtenir une image en S-Vidéo sur les GameCube PAL. Mais qui en voudrait lorsque le RVB est disponible ? Un accessoire indispensable, en tout cas pour les amateurs d'import ou de triche…

Distributeur : Big Ben Interactive
Prix : 24,90 € (Freeloader) & 59,90 € (Action Replay)
Machine : GameCube

Volant Pro Racer Gamester

Nous accueillions son petit frère PlayStation 2 le mois dernier. Ce mini-volant reprend dans les grandes lignes le design de l'autre, en lui ajoutant un grip plutôt agréable. Rappelons-en néanmoins le principe pour ceux qui n'auraient pas suivi : gagner de la place en évitant les volants habituels, tout en restituant aussi fidèlement que possible les sensations de ce type de périphérique à l'aide d'un système coulissant. Le pari est en partie réussi : ça ne prend vraiment pas beaucoup de place. Pour le reste, comme son homologue, il faut s'habituer un peu avant d'en tirer la quintessence. L'accessoire reste cependant assez précis, et fournit des sensations plutôt proches de celles d'un volant traditionnel... tout du moins dans la mesure du possible, faut pas pousser non plus ! Notez que les six boutons principaux sont analogiques (il offre aussi deux gâchettes) et que le bidule est équipé de deux moteurs de vibration.

Distributeur : Nobilis
Prix : 36,99 €
Machine : Xbox

Manette Wireless Firestorm

Dans l'aventure radiofréquence sur console, Thrustmaster a pris un peu de retard par rapport à Big Ben Interactive et Logitech. C'est en revanche un accessoire bétonné au niveau normes et fiabilité qu'ils mettent aujourd'hui sur ce marché, avec le Firestorm, qui permet de jouer sans fil jusqu'à 10 mètres, et donc sans les problèmes de la technologie infrarouge (genre perte de contrôle quand la petite sœur traverse le champ). En effet, côté radiofréquence en elle-même, le strict respect des normes européennes empêche tout problème d'interférence, même si ces désagréments restent assez rares avec les autres accessoires moins stricts de ce type. Il offre en outre une autonomie record, avec 50 heures en mode vibrant et 70 heures en mode non-vibrant (théoriques). C'est au moyen de 3 piles AAA (les petites) qu'il parvient à ces chiffres, mais c'est aussi au prix d'une petite concession : les boutons de façade ne sont pas analogiques. La manette reste cependant parfaitement reconnue par tous les jeux PS2, même les plus récalcitrants. Étant donné que les jeux tirant réellement parti de l'analogique sur ces boutons sont relativement rares, on pourra lui pardonner cet écart. Cela étant dit, son ergonomie très particulière rejette les boutons Start et Select sur deux ailettes dorsales, qu'on est censé contrôler à l'aide de nos annulaires. En n'y prenant pas garde, on met ainsi parfois le jeu en pause accidentellement, ce qui peut s'avérer agaçant. En outre, ce pad est plutôt adapté aux grandes mains qu'aux petites, dont la souplesse risque d'être mise un peu à l'épreuve par sa taille. En revanche, sa croix directionnelle est assez réussie, même si elle est un peu dure au début. Au final, un concurrent sérieux pour ses homologues, qui ne conviendra probablement pas à tout le monde mais saura trouver son public grâce à des qualités précises et singulières.

Distributeur : Thrustmaster
Prix : 49,99 €
Machine : PlayStation 2

Lightgun Micro UZI®

Grâce à cet accessoire de bon goût, vous pourrez vous aussi vous prendre pour un terroriste d'Al-Qaida, et massacrer virtuellement ces chiens d'Occidentaux capitalistes. Réplique parfaite du célèbre pistolet mitrailleur Micro UZI, ce lightgun un tantinet démonstratif offre donc une crosse amovible, mais aussi une simulation de recul bien bruyante. Heureusement, on peut la couper à tout moment. Côté compatibilités, c'est la totale, grâce à une multiprise USB/standard/composite qui lui permet de fonctionner aux formats standard (sur PSone), GunCon ou GunCon2. Certaines pièces métalliques, notamment la gâchette, renforcent l'intérêt de la réplique, et la précision est au rendez-vous. Ne bénéficiant cependant pas de la technologie du Beretta sur Xbox, il ne sera pas compatible avec les télés 100 Hz, et pourra également souffrir dans le cas d'un signal 60 Hz un peu bâtard (comme d'habitude avec ce genre d'accessoire, en fait). Signalons enfin un sélecteur de tir : normal, recharge auto ou tir en rafales. En réalité, le mode recharge auto n'est pas des plus efficaces, et on reviendra vite au mode normal pour tirer au coup par coup et gagner en précision (après avoir éteint le recul), si on cherche la performance. Du coup, le trip pistolet mitrailleur n'est pas forcément au rendez-vous, si ce n'est point de vue design et ergonomie. Pour les amateurs.

Distributeur : Thrustmaster
Prix : 59,99 €
Machines : PlayStation 2 et PSone

Lightgun Beretta® 92FS

Thrustmaster s'associe à Infogrames pour sortir cet excellent lightgun Xbox en même temps que The House of the Dead III (testé par notre « noiche » national et amateur indéfectible du genre dans ce même numéro). Côté ergonomie, ce flingue déchire les entrailles d'un lépreux : la croix de direction et ses deux boutons adjacents sur l'arrière de la culasse, la prise en main Beretta qui a fait ses preuves sur d'autres terrains et brisé bien des vies, qualité de la gâchette, bouton de recharge sous la crosse, tout y est. Il est en outre léger et surtout, c'est une première, compatible avec toutes les télés (entendez avec un tube cathodique), y compris les 100 Hz ! Développé conjointement avec Sega, la précision du pistolet est excellente et c'est, dans l'ensemble, l'un des tout meilleurs lightguns que nous ayons eus entre les mains, toutes machines confondues. De toute façon, sur Xbox, c'est le choix naturel et incontournable : il sort en même temps que le premier jeu du genre sur la console de Microsoft, et on ne peut vraiment lui faire aucun reproche majeur. Un très, très bon accessoire, qui ne fait cependant pas de massages thaïlandais. Oh les lourds !

Distributeur : Thrustmaster
Prix : 59,99 €
Machine : Xbox

Les Astuces par Kendy

Les 5 super gagnants du super concours Action Replay organisé par super Big Ben Interactive sont Jimmy Marty de Bellebat, Xavier Beau de Vergt, Yann le Tertre de Carquefou, José Solis de Strasbourg et Jean-Charles Humbert de Breuil-le-Vert !!! Bravo les super keums !
La blague bien « pérave » du mois :
On vient d'apprendre que Saddam Hussein compte utiliser une arme chimique contre l'armée US...
Il a fourni à tous les soldats irakiens un flacon d'Hextril ! Ben oui, Hextril, c'est un remède efficace pour résoudre tous les problèmes... de Bush ! Supeeeeeeeeeeeer...

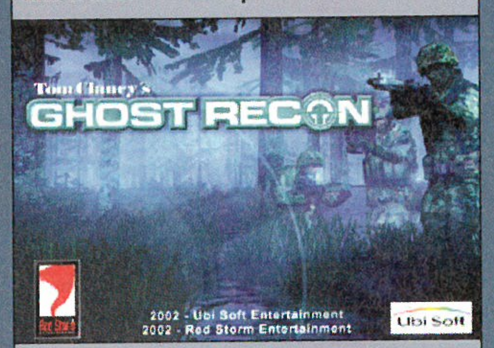
GHOST RECON



Machine : PlayStation 2
Version : Européenne

TOUTES LES MISSIONS

Sur l'écran titre « Press Start », faites ⊗, L2, △, R2, Select. Toutes les missions seront débloquées dans le mode « Partie Rapide ».



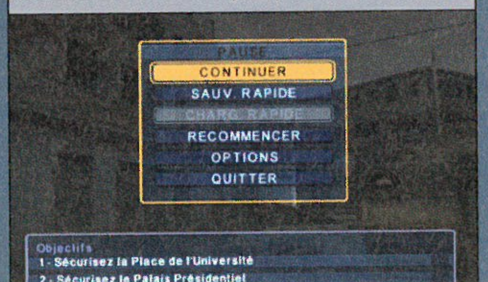


TOUS LES BONUS

Sur l'écran titre « Press Start », faites L1, L2, R1, R2, ⊗, Select. Vous pourrez désormais accéder à tous les features du jeu !!!

INVINCIBILITÉ

Commencez une mission puis mettez la Pause en pressant sur le bouton Start. Faites ensuite L1, R2, L2, R1, Select. Attention, seul votre personnage sera invincible, vos collègues pourront mourir !!!



Soyez agile de vos doigts sur cet écran.



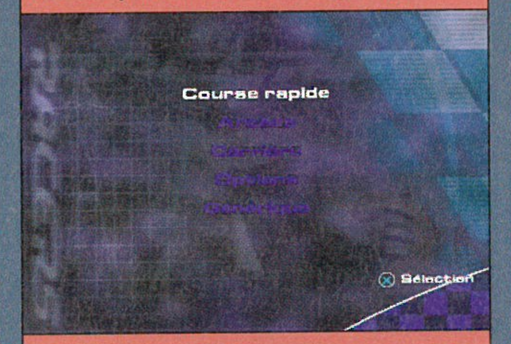
DROME RACERS

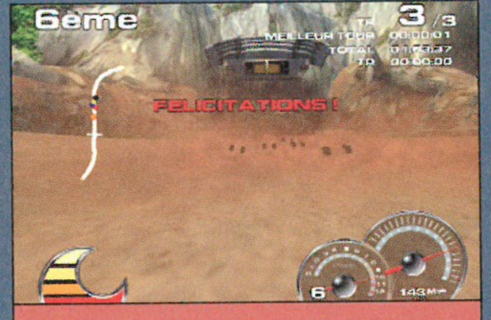



Machine : PlayStation 2
Version : Européenne

GAGNER LA COURSE

Sur l'écran des menus généraux, faites ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, □, △, ○. Il suffira durant une course de presser trois fois sur L3 pour gagner !!!





TOUS LES CIRCUITS EN MODE ARCADE

Sur l'écran des menus généraux, faites ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, △, △, ⊗.



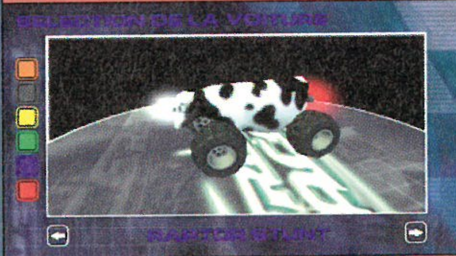
6 VOITURES EN MODE 2 JOUEURS

Sur l'écran des menus généraux, faites ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, □, □, ⊗.



VACHE

Sur l'écran des menus généraux, faites →, →, →, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ○ trois fois.



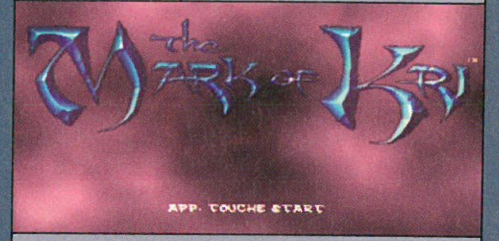
THE MARK OF KRI



Machine : PlayStation 2
Version : Européenne

RAU EST INVINCIBLE

Sur l'écran « Press Start », faites ⊡, ◎, ⊗, ⊡, ◎, ⊡, ⊗, ◎, ⊗, ⊡, ◎, ⊗. En cas de réussite, vous entendrez un cri. Allez ensuite dans le menu « Cheat » (le vieux en haut à droite dans l'auberge !) pour activer l'astuce en cochant la case correspondante.



Effectuez les bidouilles sur cet écran.



LE PLEIN DE SANTÉ À 100 %

Sur l'écran « Press Start », faites ⊗ quatre fois, ⊡ quatre fois, ◎ quatre fois.



FLÈCHES INFINIES

Sur l'écran « Press Start », faites ⊗, ◎, ⊡, ⊡, ⊗, ⊡, ◎, ◎, ⊗, ⊡, ⊡, ⊗.



ADVERSAIRES PLUS RÉSISTANTS

Sur l'écran « Press Start », faites ⊗, ◎, ⊡, ⊡, ⊗, ⊡, ◎, ◎, ⊗, ◎, ◎, ⊗.



ADVERSAIRES FAIBLES

Sur l'écran « Press Start », faites ⊗, ◎, ◎, ⊡, ⊗, ⊡, ⊡, ◎.



DÉSACTIVER L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE DU JEU

Sur l'écran « Press Start », faites ⊗, ◎ trois fois, ⊗, ⊡ trois fois, ⊗, ◎, ⊡, ⊗.



STAR WARS : THE CLONE WARS



Machine : PlayStation 2
Version : Européenne

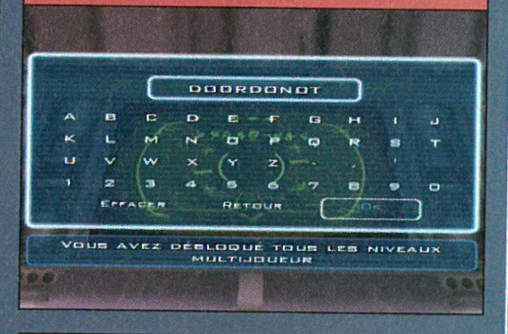
SÉLECTION DES NIVEAUX EN MODE MULTIJOUEUR

Entrez le code suivant : JORG SACUL



SÉLECTION DES NIVEAUX EN MODE CAMPAGNE

Entrez le code suivant : DOORDONOT



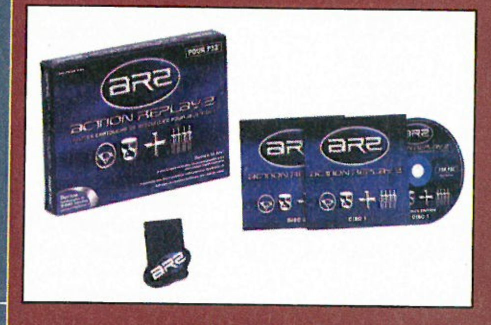




Gagnez des Action Replay PlayStation 2 !

Oui, vous avez bien lu, Joypad vous offre la possibilité de gagner des Action Replay sur PS2, en jouant au grand jeu des astuces ! Pour participer, rien de plus simple : il vous suffit d'envoyer à Kendy, sur papier libre, vos meilleures astuces, cheat codes et autres codes secrets, et ce pour n'importe quelle console. Grand cheater devant l'éternel, Demi-Lune récompensera les 5 meilleurs d'entre vous en leur envoyant personnellement un Action Replay PlayStation 2. N'oubliez pas d'indiquer vos coordonnées sur votre courrier. Bonne chance !

Envoyez votre courrier à :
Kendy – Jeu des Astuces / Joypad
124 rue Danton – TSA 51004
92538 Levallois-Perret Cedex







On revient à un volume de courrier nettement plus digeste ce mois-ci... Ouf. En revanche, le contenu n'a pas beaucoup changé, vous vous focalisez toujours sur le même genre de questions ! Est-ce que telle console ne va pas mal, comment le online va-t-il se vivre sur GameCube et PlayStation 2, est-ce que tel ou tel jeu sortira... Mais on n'a toujours pas de boule de cristal magique, et croyez-moi, pourtant, on aimerait bien !

MAIS SI, ILS Y CROIENT !

Fan de Zelda et Cie et possesseur d'une GC, je m'interroge. La Play 2 est hégémonique sur les trois marchés principaux, et les développeurs japonais lorgnent de plus en plus du côté de la Xbox. Le Japon est un pays en pleine restructuration qui, face à la crise, s'ouvre encore beaucoup plus qu'avant aux marchés occidentaux ; les grands noms de l'industrie du jeu vidéo sur consoles (Konami, Capcom, Namco, Tecmo) n'hésitent plus à développer sur la machine de Bilou. Quelle est la grande oubliée ? Ma petite GC ! Pourquoi de grands développeurs comme Konami boudent-ils cette console pourtant japonaise ? Pourquoi des jeux comme Colin McRae Rally 3, Splinter Cell ou V-Rally, pour ne citer que ceux-là, sont-ils systématiquement prévus sur GC de nombreux mois après les autres versions ? La réponse semble être que nombre de développeurs ne croient pas en cette console... Rassurez-moi !

Je ne sais pas si l'arrivée de la crise au Japon est véritablement une raison directe de cette dynamique. Les développeurs japonais qui sortent des jeux sur Xbox le font bien souvent à moindre coût car soit Microsoft participe financièrement, soit le portage est plus facile, soit les deux. Pour les titres que tu cites, il y a aussi une donnée identitaire : la Xbox correspond bien plus au style de ces jeux que la GameCube. C'est naturel, lorsque le public d'une console est moins en phase avec un type de produit, d'hésiter à débloquer des crédits pour qu'il y ait accès. La Xbox, aujourd'hui, paraît être une plate-forme plus évidente à de nombreux éditeurs/développeurs nippons pour « mettre du beurre dans les épinards », puisque évidemment, la PS2 reste commercialement la plate-forme la plus viable de leur point de vue (même si elle est encore plus ultra-concurrentielle par rapport aux deux autres). Enfin, alors qu'il est de notoriété publique que Microsoft déploie des moyens importants pour attirer les développeurs nippons sur sa plate-forme, et ce à de nombreux niveaux (financier, support au développement, accords de distribution), il ne semble pas que Nintendo soit aussi prompt à les courtiser... Mais on ne peut pas dire qu'ils croient plus en la Xbox qu'en la GameCube.

Pour en revenir aux portages comme Splinter Cell, etc., je me réjouis de voir que des titres de qualité immigrent sur ma GC, mais j'ai constaté que des jeux comme Mortal Kombat DA (et d'autres) n'ont été testés dans vos colonnes que sur PS2. Sachant que les différentes versions peuvent parfois varier du tout au tout, je trouve cela préjudiciable pour nous autres, pauvres lecteurs (idiots ?) qui avons choisi de jouer sur autre chose que l'éternelle PS2...

La plupart des titres multi-plates-formes sont très équivalents d'une console à l'autre, et dans ce cas, nous n'insistons pas beaucoup sur les différentes versions (une simple ligne comparative dans le test suffit à expliquer que les versions sont identiques). Mais surtout, si un jeu prévu sur GameCube n'est testé que sur PlayStation 2 dans un numéro, c'est parce que nous n'avons pas pu tester une version GameCube dans le même numéro. En général, donc, lorsqu'on réceptionne d'autres versions ensuite, on les traite en Zapping s'il n'y a pas de grandes différences entre celles-ci et l'originale. Pour le cas de MK, nous n'avions tout simplement pas de version !

David

Côté e-mail

QUESTION D'EGO AUSSI, PEUT-ÊTRE ?
From : Gothmog
To : redacpad@club-internet.fr
Subject : Argent et créativité : le divorce ?

Salut à tous !
Étudiant en information et communication, et passionné que je suis, j'ai travaillé en collaboration avec trois studios de développement lyonnais. Ce qui en ressort, c'est la frustration. Pas la mienne, mais celle de gens créatifs qui doivent se cantonner à des licences au lieu de faire ce qu'ils ressentent et ce qu'ils jugent bon. Les superproductions étrangères n'ont pas tellement ce problème mais les géants français comme Infogrames ne peuvent que sortir licences sur licences pour faire de l'argent...
Ne « peuvent » ou ne « veulent » ? Hum, on se demande. Cela étant dit, de toute façon, il ne faut pas croire qu'on ne puisse pas être créatif en travaillant sur une licence. À l'inverse, elles en auraient bien besoin, ces pauvres licences.
J'ai ainsi assisté impuissant à la déchéance de Kalisto, de Cryo, de Gamesquad... et je suis forcé de constater que les développeurs qui souhaitent vraiment innover se retrouvent face à un mur, aucun éditeur ne voulant d'eux. La créativité française est donc particulièrement souffrante : la laisserons-nous mourir ou ferons-nous faire les adaptations foireuses de licences en boudant purement et simplement leur achat ?
L'important, c'est surtout et avant tout de faire de bons jeux. Qu'ils soient une licence ou une création originale. Pour avoir eu pas mal de contacts avec ce milieu, en France, il faut tout de même avouer que pas mal de créatifs sont particulièrement braqués, chez nous, à l'idée de travailler sur une suite ou sur une licence, et refusent de se « rabaisser » à cela. Si on peut comprendre ce sentiment eu égard à l'image qu'a aujourd'hui un jeu licencié fait par un éditeur français, peut-être y a-t-il aussi une pensée à faire de l'autre côté, celui des créatifs, pour qu'ils puissent trouver comment exprimer leurs idées au sein d'un projet qui n'est pas forcément 100 % original, mais pas pour autant déshonorant ou inintéressant. Cela dit, je vais cesser de me faire l'avocat du diable deux minutes : c'est vrai qu'aujourd'hui, des acteurs de marché tels qu'Infogrames sont bien plus responsables de cette crise créative, sans doute, que les créatifs eux-mêmes. Et ce que devraient comprendre les éditeurs qui n'en sont pas encore là, c'est que le meilleur moyen de bien tirer parti d'une licence, c'est d'en faire un grand jeu, comme Electronic Arts a pu le montrer par exemple avec son Seigneur des Anneaux ou Harry Potter.
La question étant : aujourd'hui, les jeux vidéo génèrent plus d'argent que le cinéma, est-ce une raison pour en laisser l'esprit de côté ? Force est de constater que seuls les géants peuvent se permettre de faire de vrais bons jeux innovants en général (Konami, Capcom, Nintendo et autres Sony...).
Y a pas de secret non plus : il est plus facile de prendre des risques quand on a de quoi les essuyer si ça tourne mal. Dans le cas des sociétés que tu cites, même si elles sont en (très) grande partie responsables de leur déchéance, il arrive un moment où il est presque impossible de redresser la barre, et de prendre quelque risque que ce soit.
Un message à méditer de la part des éditeurs en tout cas...
Si la scène des développeurs français t'intéresse, je ne saurais trop te conseiller de jeter un œil au site de Jiraf (le Jeu vidéo et son Industrie Rassemblent leurs Acteurs Français), au www.jiraf.org, ainsi qu'au chapitre français de l'IGDA (www.igda.org/Forums/forumdisplay.php?forumid=69), l'International Game Developers Association, qui parlent beaucoup de tous ces problèmes.



LA LETTRE AUX MILLE QUESTIONS

Joypad, je lis depuis longtemps votre magazine et je me décide enfin à vous écrire.

1) Sur le site www.codejunkies.com, il est prévu un Action Replay sur Xbox, donc il existe. Est-ce que vous savez quand il sortira en Europe ? J'ai demandé à un vendeur, il m'a dit qu'il ne devrait pas tarder : vrai ou faux ?

Vrai. Celui de la GameCube vient d'arriver, il est fort probable que la version Xbox suive très vite. Nous n'avons malheureusement pas de date à annoncer pour l'instant, mais dès qu'il arrive, tu devrais le retrouver dans les pages de Joypad Achats.

2) Un nouveau modèle de Xbox plus compact, moins bruyant et de la taille d'une PS2 est prévu cette année, je crois : info ou intox ? Si c'est vrai, sera-t-il plus cher ou au même prix que la Xbox actuelle ? Et quelle sera sa date de sortie en Europe selon vous ?

Ni info, ni intox, mais grosse rumeur. La sortie d'une Xbox relookée paraît particulièrement probable, mais Microsoft n'a fait aucune déclaration à ce sujet. Nous verrons à l'E3, en mai prochain, si la firme évoque cette possibilité, et toutes les autres informations qui y sont liées.

3) J'ai la PS2, je me demande si je ne devrais pas prendre la Xbox. Étant donné sa baisse de prix, les véritables exclusivités sont de plus en plus rares sur PlayStation 2, et un nombre croissant de bons jeux apparaissent sur Xbox. Malheureusement, je n'ai pas les moyens d'avoir les deux. Quel est votre avis ?

Ce genre de questions nous envahit ! Il faut se concentrer sur les jeux : lesquels t'intéressent vraiment, et quand sortent-ils s'ils ne sont pas déjà là ? On choisit sa console en fonction des jeux qui bottent vraiment. D'une manière générale, je te conseille, ainsi qu'à tous les autres qui se posent ce genre de question, d'attendre l'E3 pour avoir une vue d'ensemble plus précise de ce qui arrive, et même Noël prochain pour les promos et les grosses sorties de fin d'année. Ça laisse le temps d'économiser !

4) Aurai-je la chance de voir un jour Devil May Cry, Guilty Gear X2, PES 2, Tomb Raider, Resident Evil sur ma Xbox ?

Rien n'est impossible. Cependant, dans l'ordre, on dirait plutôt : non, oui, pourquoi pas, non et non.

5) J'attends toujours une simulation de drague (super fun, non ?) ! C'est pour quand ?

Houla, il y en a déjà eu plein en import japonais ! Tout du moins sur des consoles passées... Pour celles d'aujourd'hui, ben il en existe quelques-unes au Japon, mais rien d'extra (ou même de jouable) pour nous.

6) Age of Empires 2 était sorti sur PS2. Étant donné que c'est un jeu Microsoft, y aurait-il des chances pour qu'Age of Mythology apparaisse sur Xbox ?

Une fois encore, rien d'annoncé, tout de possible. Cependant, il ne semble pas que Microsoft considère ce genre de titres pour sa console (et l'univers console en général, d'ailleurs), et on peut le comprendre –c'est un titre typiquement PC. En d'autres termes, je ne parierai pas sur cette sortie.

7) Où et quand se déroulera le prochain salon du jeu vidéo ?

À Los Angeles, du 13 au 16 mai prochain, et il s'agit de l'E3 (Electronic Entertainment Expo). Comme d'hab, c'est dans Joypad et pas ailleurs que vous trouverez le compte rendu le plus complet de cet événement !

8) Des nouvelles de DoA 4 sur Xbox ? J'attends les images avec impatience, en espérant qu'il aura évolué. Graphiquement, c'est acquis, mais point de vue nouveautés, le 3 n'était pas au top. Vous êtes d'accord avec moi ?

Ouaip. Ils devraient le dévoiler à l'E3, justement.

9) Les jeux visant un public adulte apparaissent de plus en plus sur consoles, comme BMX XXX ou encore DoA Xtreme Beach Volleyball. Cela présage-t-il selon vous une future gamme de jeux vraiment pour adulte (on se comprend) ?

Ah, ouais, tu veux dire des jeux avec des vrais morceaux de pornographie dedans... Hum, franchement, je ne crois pas qu'un éditeur non spécialisé là-dedans se risque à ce type de produits. De plus, il faut l'autorisation des constructeurs pour sortir un produit sur leur machine, et je les vois mal la donner. Et, entre nous, on n'en veut pas non plus.

10) Une nouvelle console, encore ! Mais il faut arrêter, je vais être malade moi, je suis pas assez riche. Bon sérieusement, vous y croyez à cette Phantom ?

Honnêtement, super pas du tout ! Elle a autant d'espérance de vie qu'une centrale nucléaire en Irak.

Sacha

Côté e-mail

RANAPÉTER DU AUNE LAÏGN
From : Hadès • To : redacpad@club-internet.fr
Subject : Jeux online

Bonjour Joypad !
Je me pose beaucoup de questions sur le online GameCube et PlayStation 2. Ayant déjà le Xbox Live, je me demande si le online GameCube et PlayStation 2 fonctionnera de la même manière, c'est-à-dire partage de connexion ADSL avec le PC !
Ce sera sans doute possible par la voie magique de l'Ethernet. Mais rien n'oblige à partager la connexion avec un PC, que ce soit sur Xbox ou sur les autres, à partir du moment où on a un modem Ethernet. Je te renvoie à la rubrique Avant-Première pour en apprendre un peu plus sur le online tel qu'il est vu pour l'instant chez Sony. Côté GameCube, pour le moment, à part PSO avec un modem analogique RTC de base, pas grand-chose encore à se mettre sous la dent... mais l'adaptateur Ethernet fonctionnera fort probablement exactement de la même manière que celui des deux autres constructeurs.
Toujours concernant le online, pourquoi n'avez vous pas testé FF XI et SOCOM par exemple ? Vous n'avez pas joué ou vous vous foutez complètement du online ?
Ben voyons, quelle question, on ne l'a pas fait parce qu'on s'en cogne complètement, comme des jeux vidéo en général, d'ailleurs. Ah mon dieu... De toute façon, FF XI n'est pas jouable chez nous. En revanche, pour SOCOM, on l'a testé en version offline. On en reparlera sans aucun doute lorsque les serveurs européens pour y jouer en ligne seront disponibles et que Sony sera plus proche qu'aujourd'hui d'un lancement du service.

EN VRAC : Psymon demande des nouvelles de Doom 3... Après la « fuite » d'une version alpha sur PC il y a quelques mois, ID Software reste très secret et ne parle pas de la version Xbox. Nous verrons à l'E3 !



POUR LES QUESTIONS/PROBLÈMES D'ABONNEMENT :
JOYPAD - SERVICE ABONNEMENT
BP 50002 – 59178 Lille Cedex 9
• e-mail : abonnementsjoypad@hfp.fr

POUR LES DEMANDES DE STAGE :
Pour le moment, nous ne prenons plus de stagiaires !

POUR NOUS CONTACTER La rédaction : redacpad@club-internet.fr • Trazom : trazom@club-internet.fr • Greg : ghellot@hfp.fr • Gollum : jchieze@hfp.fr
Chris : cdelpierre@hfp.fr • Willow : willow@noos.fr • Elwood : ftarrain@hfp.fr • Kendy : kty@hfp.fr • Karine : knitkiewicz@hfp.fr • Angel : adavila@hfp.fr
Julo : jhubert@hfp.fr • RaHaN : gszriftgiser@hfp.fr
POUR NOUS ÉCRIRE Joypad - Courrier des lecteurs • 124, rue Danton • TSA 51004 • 92538 Levallois-Perret Cedex

Joypad mode d'emploi

Entre mars et avril, la température se radoucit mais nos journalistes idiots n'arrêtent pas pour autant d'être victimes de leur fatigue intellectuelle et morale. Si seulement ils pouvaient prendre un peu de vacances internationales et intrinsèques...





MERCREDI 12 FÉVRIER

18 : 05

Invités par Big Ben et SCI à une session de karting (eh oui, encore !), de nombreux journalistes du milieu se rafraîchissent le gosier après la course. Angel récupère sa feuille de chronos (qu'il crade aussitôt avec du vin) et, tout fier de lui, lance : « Ouah, z'avez vu ça les aminches ? J'ai fait des super temps, je m'épate moi-même, sans déc' ! » Traz, super dubitatif : « Euh, t'es sûr que c'est bien ta feuille, là ? » - « Euh... attends, ah non, m... c'est celle de Bertrand Amar de Canal J... je me disais aussi... »

MARDI 25 FÉVRIER

00 : 00 – 01 : 00 BERLIN

Après une dure journée de reportage en Allemagne avec Vivendi, Angel se retrouve dans une boîte de nuit (soirée Lady's Night au Kula Karma !), avec des collègues du milieu. Passablement éméchés, chacun se chambre allégrement. Ackboo de *Joystick* balance de la bière sur Mr Fred de *Xbox Mag*, qui, croyant avoir affaire à un coup d'Angel, lui verse depuis le 1er étage une pinte entière de ce précieux liquide sur la tronche ! Trop fier de lui, Angel n'en a parlé à personne à la rédac !

15 : 32

Kendy, qui n'en pouvait plus d'attendre, s'est commandé la GBA SP sur Internet et vient de la recevoir. Il est super jouasse, mais s'est rendu compte qu'il n'avait pas de transfo 110/220 pour recharger sa batterie. Il est donc obligé de revenir charger sa console à la rédac...

MARDI 4 MARS

14 : 16

Comme toujours à la cantine, on commence à parler de cinéma à la fin du repas. On discute de dessins animés, quand, d'un seul coup, Julo se met à crier : « Ahhh, Roger Rabbit ! » Tout le monde se bloque dans le réfectoire... Julo se reprend : « Oui, Roger Rabbit, je me souviens plus de sa tronche, c'est grave ! »

MERCREDI 5 MARS

16 : 51

Julo, Angel et Willow regardent des photos d'une soirée à laquelle ils ont participé. Se remémorant tous leurs délires, ils rigolent sur chaque photo, jusqu'à l'une d'elles sur laquelle Julo et Angel font des grimaces. Angel : « Ah oui, je me souviens, elle est terrible cette photo ! » Julo : « Ouais, c'est même moi qui l'ai prise ! »

18 : 52

Chez « Bébert », fournisseur officiel de bibine sur comptoir de la rédac, Mister Brown et Tintin (maquettiste) sont toujours à donf sur le jeu des 5 erreurs, lorsqu'ils apprennent que, désormais, toutes les machines de tous les cafés du monde sont reliées entre elles par un réseau propriétaire. Ils se lancent donc dans une nouvelle partie, et... les voilà champions du monde du jeu des 5 erreurs ! Ils font péter le champagne, mais on ne sait toujours pas s'il y a vraiment de quoi en être fier !

JEUDI 6 MARS

00 : 10 LONDRES

Alors que la soirée Sony (Tournoi Tekken 4) bat son plein, Gollum et d'autres journalistes français finissent par trouver le temps long à cause d'une musique un peu trop « bourrine » pour leurs goûts d'esthètes. Alors qu'il a repris son manteau et s'apprête à quitter les lieux tout penaud, Gollum est transcendé par quelques mélopées électroniques enfin divinement efficaces. Ravi, il rebroussera finalement chemin in extremis...

00 : 20 LONDRES

Bien lui en a pris, car au cœur de la foule mouvante, Gollum aperçoit une charmante demoiselle, vers laquelle il ne tarde pas à s'approcher. Après quelques danses bien chaloupées, la conversation s'engage. Les sourires se succèdent, jusqu'à ce que Gollum pose la pauvre question : « Et tu fais quoi dans la vie ? » Réponse teintée d'un délicat accent franglais : « Je suis là parce que c'est mon père qui organise la soirée. » Gollum, hilare, apprendra quelques secondes plus tard qu'il danse avec la fille du président de Sony Computer Europe, Chris Deering himself !

00 : 55 LONDRES

Désormais bien intégré dans le petit groupe, Gollum se voit présenter quelques ravissantes copines de la fille de Chris Deering. Ambassadeur de la french-lover-touch, Gollum, courtois, multiplie les bises, visiblement appréciées... jusqu'à ce qu'une douce blonde lui tende sa main avec un sourire. Gollum préfère la bonne bise traditionnelle. Erreur ! La blonde, alias Jammy, le regardera désormais comme s'il s'agissait d'un vulgaire pervers. Comme quoi, on peut se la jouer sexy et être faussement effarouchée.

02 : 45

Angel, Julo et Chris sont en grande conversation dans leur repaire du Cello, où pintes et mojitos se suivent et ne se ressemblent pas. On retiendra de la soirée cette grande phrase de notre ami espagnol : « Quand même, c'est pas pour dire, mais Jean Rochefort a nettement plus de classe que Claudia Schiffer ! » Chris acquiescera tandis que Julo se mettra les tubes fluorescents des cocktails en bandeau sur le front.

VENDREDI 7 MARS

20 : 45

En bouclage, Julo est au MacDo' avec Angel. Il décide de payer son menu par carte bleue, mais la machine ne fonctionne pas, donc pas de reçu. La caissière lui explique donc qu'elle va devoir le faire manuellement. Julo, qui n'a rien compris : « À la main ? Pourquoi, vous faites comment d'habitude ? » La caissière : « Ben, avec une machine... » Julo : « Mais, mais alors derrière là en cuisine, ils font quoi là tous ? » La caissière, consternée, tend le reçu manuscrit à Julo en se tenant le front...

DIMANCHE 9 MARS

22 : 35

Julo explique à Greg son super futur voyage de presse à Londres : « Alors comme j'arrive un jour après les autres journalistes, je prends le train tout seul. Après il faut que je prenne le métro jusqu'à une autre gare et que j'aille dans un bled où après y a un bus... » Julo, spécialiste des voyages maudits !

LUNDI 10 MARS

16 : 10

Gollum tente d'exprimer ce qu'il pense de la coiffure de Karine, mais victime de fatigue, il s'emmêle complètement et lui sort : « Ah Karine, ta nouvelle coupe, c'est super, elle t'élargit vraiment le visage ! »

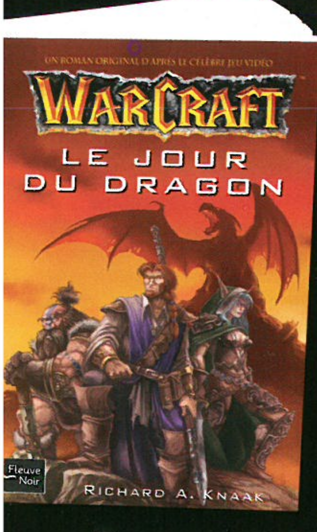
16 : 31

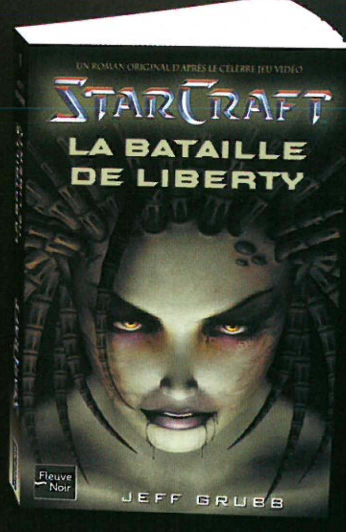
Angel, honteux, demande à Karine puis à Greg comment s'écrit « échiquier » car « Word » refuse son orthographe. Ils ont beau lui dicter, le logiciel ne le reconnaît pas. Finalement, Karine, à sa prononciation, comprend qu'Angel s'acharne à taper « échéquier » !

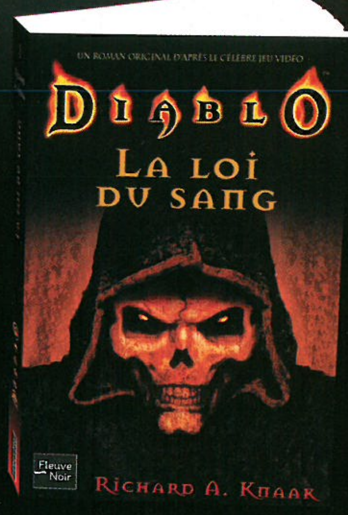
Prêt pour de nouvelles expériences ?

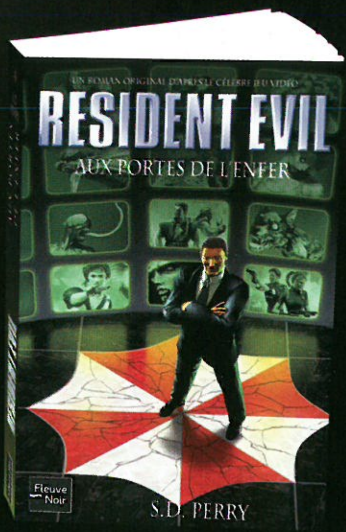


Tes jeux préférés enfin en livres !









Tu vas loin avec les jeux,va encore plus loin avec les livres.
Decouvre de nouveaux mondes et de nouvelles sensations.

lis ce qu'il te plaît !

Fleuve Noir

Disponibles dans toutes les librairies et autres points de vente habituels